特別付録 『テイルズ オブ』シリーズファンのための企画も満載！

電撃プレイステーション 1/14号（Vol.295）付録　2005年1月14日発行 第11巻 第3号 通巻291号

電撃PlayStation

特別付録

DENGEKI PlayStation PRESENTS



いのまたむつみ先生
プロダクションI.G
吉積信プロデューサー
3大インタビュー

調べまくりました。
スクリーンチャット、
称号、敵リストなど
充実の攻略データ

テイルズ オブ リバース
～旅立ちの本～
ストーリー＆バトルマスターガイド

ヴェイグ、愛の追走劇。
ついに聖獣王・ゲオルギアスと対決！
ストーリー攻略20P

一新された戦闘システムは
やればやるほど楽しくなる！
システム解説18P

いきなり68P付録！ 『テイルズ オブ リバース』電撃PSの本気攻略です

Tales of Rebirth®

テイルズ オブ リバース

テイルズ オブ リバース ～旅立ちの本～

ストーリー＆バトルマスターガイド

いよいよ始まった壮大な冒険。キミの備えは、完璧だろうか？　困難なダンジョンが、行く手をはばみ悩ませる。一新されたシステムは、きちんと理解しなければ戦闘で力を発揮できない。この〝旅立ちの本〟を手に、主人公ヴェイグたちの冒険を導いてほしい。世界を平和に導いてほしい。

PS2	テイルズ オブ リバース
	発売中　CERO 全年齢
RPG	▶ナムコ
	▶¥6,800（税込¥7,140）
	▶MC2（81KB）

CONTENTS

かつて大いなる苦難に見舞われたヒトは互いに協力し、
カレギア王国という名の1つの国を築いた。
代々ガジュマの王を戴き、
その統治のもとに続けてきた平和と繁栄。
しかし、ある日を境にカレギアの平穏は突如として崩れ去る。
各地で起こる異変により多くの命が失われ、
建国以来未曾有の混乱に陥った人々は、
それを時の国王ラドラスの崩御と重ね〝ラドラスの落日〟と呼んだ。

寒気厳しい北辺の村スールズの青年ヴェイグもまた
〝ラドラスの落日〟により大きく運命を変えられてしまう。

1年が過ぎ……
心を閉ざしたヴェイグの前にそびえ立つ巨大な氷塊。
その中には1年前とまったく変わらぬ姿のままで、
幼なじみの女性クレアが閉じ込められていた。
クレアを閉じ込める氷は、何を試みても溶けることがなく、
ヴェイグはただ見守り続けるしかなかった。
無力感にさいなまれていたヴェイグの前に、ある日、マオとユージーンが現れる。
2人の出現により事態は動き始め、
やがてヴェイグはスールズを旅立つ。
旅のなかで、揺れ動き、傷つきながら、
ヴェイグは〝答え〟を見つけ出すことができるのだろうか？

KEY WORD 1 カレギア王国

カレギア王国には、古くからヒューマとガジュマという2つの種族が存在する。ヒューマは知的能力に、ガジュマは身体的能力に優れ、衝突や共存を繰り返しながら暮らしてきた。カレギア王国が建国されてからは大きな争いはなく、平和が続いていた。しかし〝ラドラスの落日〟によりその平穏が揺らぎはじめる。なお、カレギアの王は代々ガジュマが務めていて、王族は月のフォルスという強大な力を持つ。



▲〝ラドラスの落日〟により、各地にフォルス使いが現れる。

KEY WORD 2 ラドラスの落日

人々から慕われていた、賢王ラドラスは、死ぬ間際に自らの強大なフォルスを放出し、その影響でカレギア王国全土が混乱に陥る。これが、物語のカギとなる〝ラドラスの落日〟と呼ばれる出来事だ。賢王と呼ばれた彼がなぜそのような行動に出たのか、大きな謎が残る……。


◀一見すると何かに操られていたようにも見えるが……。

KEY WORD 3 フォルス

生命と精神力から生み出される強大な力の総称をフォルスと呼ぶ。〝ラドラスの落日〟以前は、ガジュマの限られた人物にしか発現しなかったが、落日以後はヒューマにも多数のフォルス使いが出現している。どんな力が得られるのかは、本人の資質によって決まる。ただし暴走すると死に至ることもある。


◀ヴェイグのフォルスが暴走したことでクレアは氷の中に。

CHARACTER

［キャラクター編］

ヴェイグと旅を続ける仲間たちを、LV33までに覚える術技の戦闘データを含めてチェック。チャット時のエピソードも含めて紹介しよう。

氷のフォルスと剣技でクレアを守り抜く!!





北辺の村スールズで生まれ育ったヒューマの若者。「ラドラスの落日」の影響を受け、氷のフォルスの能力が開花する。マオとユージーンとの出会いの前に、すでにその力を使いこなすほどのセンスを持つ。戦闘面では、剣による多彩な攻撃が特徴。通常攻撃から技につなぎ、さらに奥義へとつなげることで、コンボで大ダメージが狙える。また、ダンジョン内で□ボタンを押すと氷を作って足場にしたり、敵に氷をぶつけて足止めすることもできる。



▶ヴェイグは氷のフォルスで、氷状の足場を出すことができる。足場が作れるポイントは、□ボタンを押せと表示されるのでわかりやすい。

注目チャット ヴェイグ編 ヴェイグが心に秘めている寂しさが垣間見えることも

マオに自分の過去を語るヴェイグに、マオは自分と同じだねと寂しそうに言う。間をおいて「…そうだな」と答えるその言葉の裏に、寂しさがにじむ瞬間だ。

ヴェイグ・リュングベル

CV：檜山修之





PERSONALITY

クレアを自分のフォルスにより氷に閉じ込めたことを悔やみ、寡黙な性格になっていたヴェイグ。だが、マオたちと旅を続けるうちに、顔には笑みもこぼれるようになっていく。

技と奥義 コンボを決めやすいものがそろう!

とくに使い勝手がいいのは、奥義への派生が多い「絶氷刃」。発生スピードも速く、技を出したあともスキが少なくて安全だ。この技を中心に攻撃を組み立てるといい。

●技リスト

名称	LV		能力／特徴
絶氷刃	6	能力	攻撃(200) FG(100) HP回復(15) 鋼体(8) 硬直(18) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	圧縮した冷気で切り込む。水属性を付加
瞬連塵	7	能力	攻撃(270) FG(130) HP回復(12) 鋼体(4) 硬直(22) 奥義RG(70)
		特徴	踏み込んで高速の3連突きを行う
裂破衝	11	能力	攻撃(300) FG(160) HP回復(21) 鋼体(6) 硬直(24) 奥義RG(70)
		特徴	前方に衝撃波を放つ。隣のラインにも効果あり
絶翔斬	20	能力	攻撃(350) FG(180) HP回復(19) 鋼体(10) 硬直(16) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	冷気をまといながら上空に切り上げる
絶・霧氷装	24	能力	FG(450) HP回復(50) 硬直(0) 属性(水)
		特徴	水属性を付加して敵を氷結。発動時にRGが半分になる
幻龍斬	29	能力	攻撃(400) FG(210) HP回復(24) 鋼体(9) 硬直(24) 奥義RG(70)
		特徴	突きとともに敵の背後に回り込む

●奥義リスト

名称	LV		習得条件／能力／特徴
連塵裂氷撃	10	条件	絶氷刃(SP15)&瞬連塵(SP10)
		能力	攻撃(460) FG(320) HP回復(25) 鋼体(12) 硬直(24) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	連続突きから冷気の斬撃につなぐ
凍牙衝裂破	18	条件	絶氷刃(SP30)&裂破衝(SP20)
		能力	攻撃(400) FG(290) HP回復(31) 鋼体(24) 硬直(24) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	冷気をまとった斬撃がVの字に拡散する
絶空裂氷撃	24	条件	絶氷刃(SP45)&絶翔斬(SP30)
		能力	攻撃(500) FG(370) HP回復(24) 鋼体(20) 硬直(24) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	切り上げの衝撃で氷柱を生み出す
衝破連牙衝	24	条件	瞬連塵(SP50)&裂破衝(SP30)
		能力	攻撃(540) FG(350) HP回復(29) 鋼体(12) 硬直(24) 奥義RG(70)
		特徴	交差斬りから突きで間合いを離す
連塵斬翔剣	29	条件	瞬連塵(SP80)&絶翔斬(SP45)
		能力	攻撃(580) FG(420) HP回復(31) 鋼体(12) 硬直(24) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	連続斬りで敵を空中へ。体重の軽い敵をダウンさせる
凍牙龍影刃	30	条件	絶氷刃(SP60)&幻龍斬(SP40)
		能力	攻撃(580) FG(420) HP回復(31) 鋼体(12) 硬直(24) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	氷柱で敵を固め、氷柱ごと貫く
絶空衝裂破	33	条件	裂破衝(SP95)&絶翔斬(SP60)
		能力	攻撃(640) FG(460) HP回復(33) 鋼体(12) 硬直(24) 奥義RG(70) 属性(水)
		特徴	2連続の回転斬り。2発目は複数ラインに効果あり

ヴェイグ・スクリーンチャット表情集



※表内のパラメータの見方：■LV：習得可能LV■SP：奥義習得に必要なSP数■攻撃：術や技の攻撃力■FG：フォルスゲージの回復力■HP回復：術技使用時のHP回復力■鋼体：敵から攻撃を受けてもひるまない時間■硬直：術技発動後に身動きできなくなる時間■奥義RG：奥義発動に必要なラッシュゲージの数値■属性：術や技の属性因子■ヒット：術、陣発動時の最大ヒット数■詠唱：発動するまでの詠唱時間■昇華RG奥義発動に必要なRGの数値■効力：その術の効力の高さ■半径：陣術でのサークルの大きさ■時間：陣術の効果時間■防御：弧法陣解除までの回数





「記憶って…
思い出さなきゃダメなのかな?」

魔術を得意とする心優しき少年

ラドラスの落日以来、過去の記憶を一切失っている少年。天涯孤独の身だが、そんなことは気にせず明るく振舞う。彼を保護したユージーンは、そのフォルス能力の高さを見抜き、自分の部下にして一緒に行動する。カレギア王国能力者部隊"王の盾"を抜けた今も2人の仲は変わらない。マオが使いこなす術は風と炎の属性で、敵を吹き飛ばすタイプが多い。複数の敵が出現する混戦で活躍してくれるのだ。ただし、打たれ弱くてHPも低いので、詠唱中に敵に囲まれるとすぐ戦闘不能になってしまう。彼の周囲に敵を近づけさせないように注意しよう。なお、マオにはダンジョン移動中に◎ボタンを押して、氷を炎で溶かすアクションが用意されている。



炎で氷を溶かす!

◀氷柱を炎のフォルスで溶かす。カレギア王国の北方には極寒の大地もあるので、そこでよくお世話になるはずだ。

注目チャット マオ編 マオはかなりのおマセさん!?

ミナールでキュリア先生と会うと、マオが「キュリア先生って美人だね」と語る。すると「ああいう女性が好みか」とユージーンにからかわれて、マオは「違うよ～」と反論。そのあと「まだマオには早いよな」とユージーンは納得するが、マオは「子ども扱いしないでよね」とムキになる。そのわりには、子どもっぽい一面がまだまだあったりするんだけど…。



◀年上の女性に母親の面影を追い求めているのかも!?

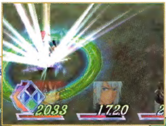
マオ

CV:渡辺明乃



術と奥義 攻撃系の導術が得意武器!

マオの武器は意外にも攻撃力が高く、敵と直接戦ってもけっこう強い。だが、使用できる術はどれも詠唱時間が長いので、近づいて通常攻撃をおり混ぜながら術を詠唱させるのはやめよう。敵に近づかれたときのために、すぐ防御できる「F・フレイム」のような術をセットしておくのも手だ。発生も早いうえに、ヒットした敵を吹き飛ばせる。



▲マオを操作中に奥義を出すのは難しい。詠唱が終了するのを見計らって、すかさず出すようにしよう。



敵を奥ラインに吹き飛ばす!

▶「ウィンドエッジ」は大きな刃が、エリア内の敵を切り刻む。奥義の派生にもからんでくる有効な技だ。

●術リスト

名称	LV	能力/特徴	
フレアショット	6	能力	攻撃(500) FG(135) HP回復(23) ヒット(1) 詠唱(76) 昇華RG(70) 属性(火)
		特徴	小さな炎を撃ち出し爆発させる炎系導術
ウィンドエッジ	7	能力	攻撃(450) FG(170) HP回復(40) ヒット(2) 詠唱(70) 昇華RG(70) 属性(風)
		特徴	真空の刃を連続で生み出す。敵を奥ラインに吹き飛ばす
アーチシェイド	13	能力	攻撃(520) FG(200) HP回復(15) ヒット(2) 詠唱(100) 昇華RG(70) 属性(闇)
		特徴	ひずみの力で3ラインに攻撃する闇系導術
バーンストライク	19	能力	攻撃(1120) FG(370) HP回復(48) ヒット(4) 詠唱(158) 昇華RG(70) 属性(火)
		特徴	地面で爆発する爆炎弾を3発撃ち出す炎系導術
ガスティーネイル	25	能力	攻撃(800) FG(360) HP回復(67) ヒット(4) 詠唱(145) 昇華RG(70) 属性(風)
		特徴	巨大な真空の爪で攻撃。敵を手前ラインに吹き飛ばす
F・フレイム	32	能力	FG(330) HP回復(47) 詠唱(0) 属性(火)
		特徴	瞬時に炎を生み出し敵を吹き飛ばす錬術

●奥義リスト

名称	LV	習得条件/能力/特徴	
エイミングヒート	15	条件	フレアショット(SP40)&ウィンドエッジ(SP20)
		能力	攻撃(1050) FG(350) HP回復(39) ヒット(4) 詠唱(160) 昇華RG(70) 属性(風火)
		特徴	灼熱弾を乱れ撃ちして敵を狙う熱波導術
ネガティブゲイト	21	条件	アーチシェイド(SP80)&フレアショット(SP40)
		能力	攻撃(1200) FG(420) HP回復(19) ヒット(4) 詠唱(150) 昇華RG(70) 属性(火闇)
		特徴	異空間の扉を開く空間導術
ゲイルスラッシュ	24	条件	ウィンドエッジ(SP60)&アーチシェイド(SP30)
		能力	攻撃(900) FG(400) HP回復(75) ヒット(4) 詠唱(150) 昇華RG(70) 属性(風闇)
		特徴	突風が敵を襲う暴風導術。敵を奥ラインへ吹き飛ばす

—PERSONALITY—

過去にとらわれずに明るく生きるマオ。ユージーンを誰よりも信頼していて、片時も離れようとしない。その信頼関係からは、じつの親子以上の絆を感じさせる。

マオ・スクリーンチャット表情集





名(迷)誌上再録! スクリーンチャット

ここからのページの欄外では、今回の攻略範囲内に出てくる名(迷)スクリーンチャットを再録しちゃうよ! クスっと笑えるものから、ホロリと泣けるものまでズィーツとチョイスしてみました。ゲームを進めるのに一生懸命で、スクリーンチャットをおろそかにしがちな人、先に進みすぎて、以前のチャットを忘れてしまった人もこれで安心なのだ。





王の盾の元隊長で カレギアの実力者

「俺はカレギアに命を捧げた男だ…」

ユージーン・ガラルド

CV：石塚運昇



巨大な槍をいともたやすく振り回し、敵をなぎ倒していくガジュマの武人。カレギア王を守る王の盾の隊長を務めていただけあり、テクニックとパワーにおいて右に出るものはない。彼の戦闘スタイルは槍のリーチを利用するのではなく、懐に飛び込んで敵を追いつめていくタイプ。敵に囲まれても多少は耐えられるので、安心して前方をまかせられるのだ。ユージーンもエリアによっては、フォルスによる特殊なアクションが可能で、巨大な岩石を破壊することができる。





◀▲巨大な岩をたやすく破壊するユージーン。ただし、力の加減を間違えると別の岩が落ちてきたり、敵がやってくることも。◻ボタンを押す長さを調整しよう！

注目チャット ユージーン編 カレギアの未来を憂う心優しき男

「ヒューマとガジュマのハーフはどう思う」と質問すると、みな口をそろえて「それが何だ」と答える。それを聞いてうれしそうにする彼からは、心からこの世界の未来を心配していることがわかる。



◀世界の未来を心配するからこそ、王の盾を抜けて旅を続けている。

技と奥義 リーチもスピードも申しぶんない威力！

使用できる特技は風、もしくは地の属性を持つものばかり。槍の特性を生かした貫通技や、ナギ払いによる範囲攻撃など汎用性の高い技が多く強力だ。技の発生スピードも速いので、敵の懐に飛び込んでも問題はない。

●技リスト

名称	LV		能力／特徴
旋風槍	6	能力	攻撃(240) FG(130) HP回復(12) 鋼体(13) 硬直(32) 奥義RG(70) 属性(風)
		特徴	真空波を巻き起こし両隣のラインにも攻撃する
裂駆槍	7	能力	攻撃(300) FG(170) HP回復(14) 鋼体(10) 硬直(40) 奥義RG(70)
		特徴	リーチの長い槍で突き攻撃する
轟破槍	12	能力	攻撃(350) FG(200) HP回復(18) 鋼体(22) 硬直(36) 奥義RG(70) 属性(地)
		特徴	鋼を具現化させて前後の敵に攻撃を与える
瞬迅槍	21	能力	攻撃(400) FG(240) HP回復(21) 鋼体(4) 硬直(40) 奥義RG(70)
		特徴	槍を左右に振り回しながら突進攻撃する
錬・鋼体装	27	能力	FG(450) HP回復(50) 硬直(0) 属性(水)
		特徴	一定時間導術攻撃にのけぞらずに攻撃できる錬術
天雷槍	33	能力	攻撃(420) FG(280) HP回復(24) 鋼体(18) 硬直(48) 奥義RG(70) 属性(光)
		特徴	槍を上になぎ払い、雷撃を加える浮かし技

●奥義リスト

名称	LV		習得条件／能力／特徴
裂風迅槍衝	10	条件	旋風槍(SP15)&裂駆槍(SP10)
		能力	攻撃(500) FG(380) HP回復(20) 鋼体(16) 硬直(40) 奥義RG(70) 属性(風)
		特徴	疾風をまとった回転突きで敵を切り裂く奥義
轟爆旋風牙	19	条件	旋風槍(SP30)&轟破槍(SP20)
		能力	攻撃(560) FG(420) HP回復(22) 鋼体(20) 硬直(40) 奥義RG(70) 属性(風)
		特徴	地面に槍を突き立てて旋風で攻撃。範囲効果もある
裂風瞬迅殺	25	条件	旋風槍(SP50)&瞬迅槍(SP30)
		能力	攻撃(620) FG(460) HP回復(24) 鋼体(16) 硬直(40) 奥義RG(70) 属性(風)
		特徴	横斬りの真空波のあと、縦斬りの真空波を加える奥義
轟爆迅槍衝	23	条件	裂駆槍(SP40)&轟破槍(SP20)
		能力	攻撃(620) FG(460) HP回復(24) 鋼体(16) 硬直(40) 奥義RG(70)
		特徴	轟破槍から追撃で前後に衝撃波を放つ攻撃
瞬殺迅槍衝	28	条件	裂駆槍(SP70)&瞬迅槍(SP40)
		能力	攻撃(680) FG(500) HP回復(26) 鋼体(16) 硬直(40) 奥義RG(70)
		特徴	敵を吹き飛ばしながら突進し、奥の敵に突きを加える奥義
裂風爆雷陣	30	条件	旋風槍(SP70)&天雷槍(SP40)
		能力	攻撃(660) FG(500) HP回復(26) 鋼体(16) 硬直(40) 奥義RG(70) 属性(風)
		特徴	素早く斬りつけ、複数のラインに雷を落とす奥義
裂走爆雷陣	33	条件	裂駆槍(SP100)&天雷槍(SP55)
		能力	攻撃(740) FG(540) HP回復(28) 鋼体(20) 硬直(40) 奥義RG(70) 属性(光)
		特徴	リーチの長い突き攻撃から、幾重もの雷撃を浴びせる

ユージーン・スクリーンチャット表情集



PERSONALITY

思慮深く知識も豊富でパーティのまとめ役的存在のユージーン。そんな、完璧ともいえる彼なのだが、ガジュマを嫌うアニーとは、一定距離を保つ微妙な関係になっている。



名(迷)スクリーンチャット誌上再録！

「マオのバトルブック・1」　マオ：フンフフーン、フンフフーン♪　ヴェイグ：何をうれしそうにやっているんだ？　マオ：戦った相手やバイラスのコトをバトルブックに書いてるんだ。　ヴェイグ：どうしてそんなことを？　マオ：思い出作りさ！　フフフフーン♪
ヴェイグ：…………

パーティを影で支える多感な少女



名医と誉れ高い父を見て育ち、同じような医者になりたいと日々努力しているアニー。そのため、彼女が得意とする術は、味方を支援するタイプの陣術が多い。これはバトルエリアに弧法陣が出現し、そのサークル内に味方や敵がいると効果を発揮するというもの。回復役として活躍してくれる。



注目チャット アニー編 強がってるけど怖がりなアニー

迷いの森やカレーズ内で、マオがアニーに語る怖い話。いやがる彼女はマオに「笑いながら言うのが怖い」と強がる。普段のアニーからは想像できない、少し意外でかわいい一面が見られるのだ。これから想像すると、ユージーンに対する強硬な態度も無理をしているのだろう。



◀おどけた調子でからかうマオ。アニーは思わず怖がる。

術と奥義 支援系の術でバトルをバックアップ!

どの術も発動までが時間がかかり、しかも効果は発生したサークル内でのみ有効になる。フォルスゲージ（P.16参照）がたまっていないとサークルは小さくなり、たまった状態ならば広範囲に効果が発生する。よって、彼女は極力フォルスゲージをためながら戦う必要があるのだ。作戦で指示したり、ときには自分がアニーを操作してもいいだろう。とくに戦闘中に回復をできる術はアニーだけのもの。うまく活用しよう。



◀HP回復量の増えるライフ・マテリアは、かなり使用頻度が高い!

●術リスト

名称	LV		能力／特徴
パワー・クラフト	6	能力	効力（135）半径（96）HP回復（40）時間（10）防御（1）ヒット（0）属性（火）
		特徴	範囲内の味方の攻撃力上昇&攻撃力減少と熱毒を解除
ガード・ヴァッサー	7	能力	効力（135）半径（96）HP回復（55）時間（10）防御（1）ヒット（0）属性（水）
		特徴	範囲内の味方の防御力上昇&防御力減少と凍結を解除
ライフ・マテリア	15	能力	効力（135）半径（96）HP回復（60）時間（10）防御（1）ヒット（0）属性（地）
		特徴	範囲内の味方のHP回復力上昇&HP回復力減少と鈍足を解除
チャージ・ヴィント	18	能力	効力（135）半径（96）HP回復（40）時間（10）防御（1）ヒット（0）属性（風）
		特徴	範囲内の味方のFG回復力上昇&FG回復力減少と衰弱を解除
マインド・ガイスト	21	能力	効力（135）半径（96）HP回復（45）時間（10）防御（1）ヒット（0）属性（光）
		特徴	範囲内の味方の術攻撃力上昇&術攻撃力減少とマヒを解除
レジスト・ヴィレ	24	能力	効力（135）半径（96）HP回復（30）時間（10）防御（1）ヒット（0）属性（闇）
		特徴	範囲内の味方の術防御力上昇&術防御力減少と恐慌を解除
R・エリキシル	28	能力	FG（900）HP回復（70）詠唱（120）属性（水）
		特徴	範囲内の戦闘不能の味方を復活させる錬術
D・レーベン	33	能力	FG（370）HP回復（60）詠唱（160）属性（水）
		特徴	範囲内の敵のHPを吸収して自分のHPを回復させる錬術

●奥義リスト

名称	LV		習得条件／能力／特徴
レデュース・レーゲン	20	条件	パワー・クラフト（SP150）&ライフ・マテリア（SP50）
		能力	FG（400）HP回復（20）詠唱（75）属性（地火）
		特徴	広範囲の敵の攻撃力を下げる陣術奥義
シェイプ・レーゲン	20	条件	ガード・ヴァッサー（SP60）&ライフ・マテリア（SP150）
		能力	FG（400）HP回復（20）詠唱（75）属性（地火）
		特徴	広範囲の敵の防御力を下げる陣術奥義
ペイン・レーゲン	22	条件	パワー・クラフト（SP150）&チャージ・ヴィント（SP80）
		能力	FG（400）HP回復（50）詠唱（75）属性（地）
		特徴	発動中の敵ののけぞり時間を延長させる陣術奥義
ブラスト・レーゲン	23	条件	マインド・ガイスト（SP100）&ライフ・マテリア（SP50）
		能力	FG（400）HP回復（20）詠唱（75）属性（地光）
		特徴	広範囲の敵の術攻撃力を下げる陣術奥義
バースト・レーゲン	25	条件	パワー・クラフト（SP120）&レジスト・ヴィレ（SP50）
		能力	FG（400）HP回復（50）詠唱（75）属性（地）
		特徴	広範囲の敵のRGを上げる陣術奥義
ガンビット・レーゲン	26	条件	レジスト・ヴィレ（SP60）&ライフ・マテリア（SP50）
		能力	FG（400）HP回復（20）詠唱（75）属性（地闇）
		特徴	広範囲の敵の術防御力を下げる陣術奥義
スタン・レーゲン	30	条件	ガード・ヴァッサー（SP50）&レジスト・ヴィレ（SP50）
		能力	FG（400）HP回復（50）詠唱（75）属性（地）
		特徴	広範囲の敵のRGを下げる陣術奥義



アニー・バース

CV：矢島晶子

PERSONALITY

父をユージーンに殺されたと思い込み、復讐の念を抱きつつもともに旅をすることになった彼女。だが、ユージーンの人柄を近くで見続け、そのギャップに悩み苦しむことに。

アニー・スクリーンチャット表情集



迷 名スクリーンチャット 誌上再録!

「おしゃべりだな」 ヴェイグ：マオ……おまえはおしゃべりだな。よく話が尽きないもんだ…… マオ：ヴェイグもユージーンもしゃべらないから、ボクががんばって盛り上げてるんじゃないかー! 2人がしゃべってくれれば、ボクだって少しは楽になるのにー。 ユージーン：軍人はムダ口をたたくべきではない。 ヴェイグ：……しゃべっている暇などない…… マオ：ナニそれ! あーもう! 暗くてヤダー! 誰かおしゃべりできる相手を仲間にしたいヨ!

弓と格闘で敵を追い詰める!!



「みんな、俺について来い！」



ティトレイ・クロウ

CV：山口勝平



ベトナジャンカで姉と一緒に暮らしていたティトレイ。もともとはフォルスの力に目覚めてはいなかったが、姉を王の盾にさらわれて力に目覚めた。明るくにぎやかで、パーティのムードメーカー的な存在である。とくにマオとのからかいあいは必見。かといって単なるお調子者ではなく、蹴りを主体とした素早いコンボ攻撃が可能だ。さらに、左腕に装備したボウガンも強力で、特技と組み合わせて使うことができる。接近戦主体の、かなりテクニカルな戦いを得意としている。





◀▲姉を奪われたことでフォルスが暴走。さらわれた姉をとり戻すべく、ヴェイグたちと一緒に旅をすることになる。にぎやかだが姉思いの男だ。

注目チャット ティトレイ編　ティトレイはモテモテ!?

サニイタウンの港で兵士から注意されたとき、マオの「女の子に振られてイライラしてるからごめんね」というウソに対してすぐに訂正をするが…!?



◀フラれたことはないと豪語する。はたしてその言葉は本当なのか!?

技と奥義　ヒット数の多い技でコンボを狙いやすい

ティトレイは2回ヒットが狙える「翔連脚」からの攻撃が基本。奥義もこの技からの派生が多く、常にセットしておけば戦いやすい。また、奥義の「緋桜轟衝牙」は密着状態ならば、最大6ヒットするなど強力な打撃技がそろう。



◀ヴェイグたちより圧倒的にコンボを決めやすい。

●技リスト

名称	LV		能力／特徴
翔連脚	5	能力	攻撃(220)FG(100)HP回復(24)鋼体(0)硬直(24)奥義RG(65)
		特徴	空中で回転2連続蹴りを出す
轟裂破	13	能力	攻撃(280)FG(140)HP回復(32)鋼体(0)硬直(36)奥義RG(65)
		特徴	ヒットした敵を吹き飛ばす
牙連撃	17	能力	攻撃(300)FG(180)HP回復(25)鋼体(0)硬直(24)奥義RG(65)
		特徴	拳の連撃をたたき込む
樹砲閃	22	能力	攻撃(510)FG(350)HP回復(15)鋼体(0)硬直(32)奥義RG(65)属性(地)
		特徴	足もとに射撃した矢を反射させて敵を狙う射撃特技
疾空波	26	能力	攻撃(350)FG(200)HP回復(42)鋼体(16)硬直(20)奥義RG(65)
		特徴	スライディングから回転蹴りで敵を手前ラインに飛ばす
激・樹装壁	30	能力	FG(370)HP回復(69)硬直(0)属性(地)
		特徴	自然の加護を得て、防御中にHPが回復する錬術
扇翔閃	33	能力	攻撃(600)FG(400)HP回復(10)鋼体(0)硬直(36)奥義RG(65)属性(水)
		特徴	上空に射撃し、矢をサク裂させて広範囲の敵を攻撃する

●奥義リスト

名称	LV		習得条件／能力／特徴
飛連轟衝牙	15	条件	翔連脚(SP15)＆轟裂破(SP10)
		能力	攻撃(400)FG(290)HP回復(40)鋼体(0)硬直(30)奥義RG(65)
		特徴	連続回し蹴りから轟裂破につなげる
愚連連天脚	20	条件	翔連脚(SP25)＆牙連撃(SP20)
		能力	攻撃(440)FG(310)HP回復(42)鋼体(0)硬直(30)奥義RG(65)
		特徴	蹴りと拳を交えた連続攻撃を繰り出す奥義
轟裂連牙弾	25	条件	轟裂破(SP35)＆牙連撃(SP25)
		能力	攻撃(480)FG(340)HP回復(44)鋼体(0)硬直(56)奥義RG(65)
		特徴	気をためて多段ヒットする気功弾を出す奥義
飛連墜蓮閃	28	条件	翔連脚(SP60)＆樹砲閃(SP30)
		能力	攻撃(520)FG(360)HP回復(46)鋼体(0)硬直(30)奥義RG(65)属性(地)
		特徴	気合の入った蹴り上げから貫通ショットを放つ奥義
轟裂斬空脚	28	条件	轟裂破(SP45)＆疾空波(SP35)
		能力	攻撃(420)FG(360)HP回復(46)鋼体(0)硬直(30)奥義RG(65)
		特徴	アッパーと三角蹴りで敵を吹き飛ばす奥義
飛連斬空脚	30	条件	翔連脚(SP45)＆疾空波(SP25)
		能力	攻撃(530)FG(340)HP回復(64)鋼体(0)硬直(30)奥義RG(65)
		特徴	敵をどんどん上空に蹴り上げる奥義
緋桜轟衝牙	32	条件	轟裂破(SP60)＆樹砲閃(SP45)
		能力	攻撃(560)FG(380)HP回復(48)鋼体(0)硬直(30)奥義RG(65)属性(地)
		特徴	気功弾を放つ奥義。密着状態で最大6ヒットする

PERSONALITY

性格は明るく常に前向きで、悪いことは許せないと正義感もタップリ。旅の途中では彼に毒キノコの料理を食べさせられるが、笑って許せてしまう憎めない性格の持ち主だ。

ティトレイ・スクリーンチャット表情集





迷名 誌上再録！ スクリーンチャット

「これからなの！」　ユージーン：ヴェイグ、よく眠れなかったのか？　ヴェイグ：……ああ……　マオ：ボクなんか充分すぎるくらい寝たヨ。よく食べて、よく眠る！　お年頃だからネ♪　ヴェイグ：その割には小さいな。　マオ：ほっといてヨ！　成長期はこれからなの！

タロットと導術を華麗に操る美女

トーマとともにヴェイグたちを狙うが、とある真実に気づいたヒルダは冒険の仲間となる。彼女は魔力を秘めたタロットカードでの占いが得意で、戦闘でもカードを武器に戦っていく。だが、強力なのは一撃必殺の威力を秘めた導術だ。よって、戦闘中に詠唱が中断されないような作戦を指示して戦っていこう。なお、物語の中盤からはタロットカードを使った占いもできるようになる。



「私は探している…私の居場所を
私は探している…わたしの生きる道を」

タロット占いもできる



◀質問に答えれば恋愛運、健康、金運を占うことが可能。



▶彼女にはある重大な秘密がある。それが彼女を突き動かす原動力になる…。

注目チャット ヒルダ編　ヒルダのお歳はおいくつ!?

無邪気にヒルダに年齢を質問するマオ。その質問に「女性に年齢と体重を聞くのはマナー違反よ。覚えておきなさい、坊や」とあしらう。彼女は21歳で別に年増でもなんでもないが、マオやアニーと比べるとやっぱり気にしていたりして……。



◀占い師というミステリアスな部分も、彼女が大人に見える理由!?



ヒルダ・ランブリング

CV：大原さやか

PERSONALITY

四星の1人、トーマの部下として最初はヴェイグたちと対立する。仲間になったあとは、アニーの占いを習いたいというお願いを聞くなど、意外と面倒見がいい姐さんだ。

術と奥義　敵を一掃する強力な術を使いこなす!

マオよりは威力は劣るが、ヒルダは広範囲に対して攻撃できる導術が多い。また、水や土など、マオが使える火と風の術と正反対の属性を持つ。敵の属性因子を考えて、マオでは効果的にダメージを与えられないときに彼女を選択する作戦もありだ。



◀範囲内の敵を一掃する「ストーンブレイク」!

●術リスト

名称	LV	能力／特徴	
ロックバラージ	6	能力	攻撃(500)FG(230)HP回復(35)ヒット(3)詠唱(90)昇華RG(70)属性(地)
		特徴	地面から岩つぶてを射出する地系導術
スプラッシャー	7	能力	攻撃(460)FG(200)HP回復(30)ヒット(2)詠唱(85)昇華RG(70)属性(水)
		特徴	地面から垂直に水流を噴出する水系導術
サンダースピア	10	能力	攻撃(420)FG(170)HP回復(20)ヒット(1)詠唱(104)昇華RG(70)属性(光)
		特徴	術者と同ラインの地面を這う雷撃を放つ光系導術
ストーンブレイク	18	能力	攻撃(980)FG(430)HP回復(77)ヒット(4)詠唱(160)昇華RG(70)属性(地)
		特徴	円周上に石片を生み出し、巨大な石槍で貫く地系導術
アクアストリーム	26	能力	攻撃(750)FG(420)HP回復(67)ヒット(3)詠唱(138)昇華RG(70)属性(水)
		特徴	水流の圧力と衝撃で敵を吹き飛ばす水系導術
L・ローブ	31	能力	FG(500)HP回復(69)詠唱(0)属性(光)
		特徴	一定時間、物理攻撃を受けたときに雷撃で反撃する錬術

●奥義リスト

名称	LV	習得条件／能力／特徴	
フリーズランサー	20	条件	スプラッシャー(SP50)＆ロックバラージ(SP20)
		能力	攻撃(800)FG(370)HP回復(57)ヒット(1)詠唱(160)昇華RG(70)属性(地水)
		特徴	氷の槍を扇状に打ち出す氷結導術
クラスターレイド	24	条件	ロックバラージ(SP60)＆サンダースピア(SP30)
		能力	攻撃(1000)FG(400)HP回復(67)ヒット(4)詠唱(180)昇華RG(70)属性(地光)
		特徴	8発の水晶を円周上に突き刺す結晶導術
フラッシュティア	28	条件	サンダースピア(SP70)＆スプラッシャー(SP40)
		能力	攻撃(1160)FG(440)HP回復(60)ヒット(4)詠唱(170)昇華RG(70)属性(水光)
		特徴	紋章上の敵に十字の印を焼き付ける神聖導術

ヒルダ・スクリーンチャット表情集



迷名スクリーンチャット 誌上再録!

「情けない」　ヴェイグ：マオ、さっきはなんの夢を見ていた？　マオ：夢？　忘れちゃった。なんだっけかな……？　ユージーン：起きたあとには忘れている。いつものこととは言え、情けない。　マオ：なんだヨー！　夢のコトなんて、みんなすぐに忘れちゃうでしょ!?



クレア・ベネット

CV：安田未央



「ヴェイグ…ありがとう」

フォルスの騒動に翻弄（ほんろう）される少女

寒気厳しい村スールズに住むヒューマの少女。ヴェイグとは兄妹同様に育てられた。ラドラスの落日の影響でヴェイグのフォルスが暴走したとき、彼が生み出した氷に閉じ込められてしまった。それから1年後、スールズを訪れたマオたちに救出されるが、今度はカレギア王の配下、“四星”にさらわれてしまう。そして、彼女を助けるためヴェイグは旅に出ることに…。



◀クレアが困っていたらいつでも助けに行く、と約束するヴェイグ。



◀ザピィはノースタリアケナガリスという種類の小動物らしい。

ザピィ

PERSONALITY

ヴェイグの幼なじみ。明るく他人への心配りができる心優しき少女で、村の誰からも好かれている。ザピィという名のペットを飼っていて、いつも一緒に行動している。

CHECK!! TOR 1 とらわれの身のクレアを操作するパートも!

クレアはパーティには加わらないメンバーだが、冒険の途中で彼女を操作するパートになることもある。クレアの身に何が起こっているのかを、プレイヤーが体験できるようになっているのだ。これで救出にも力が入る!?



◀ヴェイグの助けを待つ、とらわれの身のクレア。

アガーテ・リンドブロム

CV：篠原恵美



「もう時間がないの…」

王の盾を動かし何かを計画する…

ラドラス王の1人娘であるアガーテ。ラドラス王が崩御したあと、女王の座に就くことになる。彼女には心に秘めている、ある思いがあり、それを達成するために侍女のジルバや四星を動かす。言動はおっとりとして威圧感はないように感じられるが、彼女の凛とした姿勢は対峙したものを圧倒する力を持っている。



▶ヴェイグたちを前にしても、恐れずに自分のペースで物事を進める。



PERSONALITY

女王の身分にふさわしく美しい毛並みと、洗練された優雅さをあわせ持つ女性。純粋でひたむきな性格の持ち主で、それゆえに間違った手段を選んでしまうことも。

アガーテ女王を支える側近に注目!!



ジルバ・マディガン

アガーテ女王を幼少の頃から支えてきた侍女。アガーテの心の内を唯一理解している女性だ。実質的には彼女がいろいろと部下に命令を下し、動いているらしいのだが……。(CV：真柴摩利)

ミルハウスト・セルカーク

ヒューマでフォルスも持たぬ身でありながら、その武芸と鋭敏な精神とによってラドラス王の目にとまり、若くして正規軍の最高位に。ユージーンのかつての同僚でもある。(CV：三木眞一郎)



迷名 誌上再録! スクリーンチャット

「ダメ……？」　マオ：山登りと言えば、やっぱりお弁当が欲しいところだよネ。　ユージーン：どうした？　腹が減ったのか？　マオ：そういうわけじゃないけど……　雰囲気ってあるでしょ？　ダメ……？　ユージーン：…………

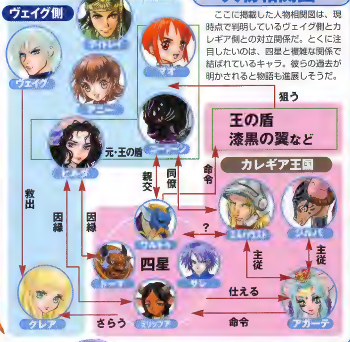
カレギア王家に忠実に仕える 王の盾

ヴェイグたちの前に立ちはだかる4人の強敵！

物語の序盤からヴェイグたちに深くかかわってくるのが、ここで紹介するカレギア王直属の能力者部隊である“王の盾”と呼ばれる組織だ。そしてその組織を指揮するのが、四星と呼ばれる4人のキャラクター。ここでは、より物語を深く楽しむために、彼らを含めた王の盾とヴェイグたちとの関係を相関図で整理してみよう。

人物相関図

ここに掲載した人物相関図は、現時点で判明しているヴェイグ側とカレギア側との対立関係だ。とくに注目したいのは、四星と複雑な関係で結ばれているキャラ。彼らの過去が明かされると物語も進展しそうだ。





音のフォルスを使いこなす ワルトゥ

CV：大塚芳忠

策略に長けたガジュマで、実質四星のナンバー1。マオやユージーンは彼のことをよく知っており、なるべくならばやりあいたくない相手らしい

虹のフォルスで惑わす ミリッツァ

CV：水谷優子

トーマの指示で行動している。ガジュマとヒューマのハーフで、高いフォルス能力を秘めている。ヒルダと深いつながりがあるのだが……



四星と呼ばれる4人の能力者

パワーで周囲を圧倒する トーマ

CV：郷里大輔

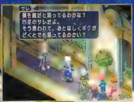
猪突猛進タイプの四星。サレとともにヒューマの少女を集めて回っている。幾度となくヴェイグの前に立ちはだかる



冷酷無比なヒューマ サレ

CV：菊地正美

人を見下した物言いで、冷酷に殺戮を楽しむイヤな性格の男。トーマを言いくるめて、うまく手足として利用している。四星で一番真意がつかみにくい男だ。



CHECK!! TOR ②

王の盾のメンバーには実力者のみが選ばれる

王の盾とは、その名のとおりカレギア王を直接守る部隊のこと。ユージーンやマオが属していただけあり、実力者のみが採用されていた。だが、ラドラス王が崩御し、隊長であるユージーンが抜けた今、その質はだいぶ下がってきている。とくに最近はラドラスの落日の影響でフォルスが覚醒した人物を、かたっぱしから王の盾にスカウトしていることも原因の1つだろう。



▶各地で王の盾が暴挙を働いていることに驚くユージーンたち。



▲ヴェイグたちに散々蹴散らされる漆黒の翼の面々も、じつは王の盾の一員らしい。

迷 誌上再録！ 名スクリーンチャット

「合言葉は……」　マオ：ちちんぷいぷい……えいっ♪　ユージーン：すっかり気に入ったようだな。　マオ：どう？　ユージーンもやってみない？　ユージーン：いや……やめておく……　マオ：ちぇっ、つまんないのー！　楽しいのにぃー！

System

[システム編]

これまでのシリーズの特徴を継承しつつ、新たな要素を盛り込んだ「TOR」のシステム。まずはこのシステムを、ばっちり理解しよう！



基礎編

充実したシステムを使いこなそう！

さまざまなシステムが搭載された「TOR」。それらを使いこなすためにも、まずは基本をしっかり覚える必要がある。ここで、メニュー画面や戦闘における基礎知識の理解を深め、P.16からの応用編へと読み進めていこう。

メニュー画面 操作キャラクターの変更とそれぞれのメニューを開く

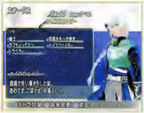


▲画面上部にはメニューコマンドを表示。画面下部にはキャラクターとそのステータスなどが表示され、操作キャラクターの変更もここで行う。

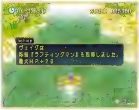
❶術技	術技の習得やフォルスキューブの設定を行う
❷エンハンス	武器・防具のエンハンスを実行
❸作戦	戦闘中のオートキャラクターの行動などを設定
❹料理	料理を作ったり、オート料理の設定を行う
❺カスタム	メッセージ速度などのゲーム内の設定を行う
❻アイテム	グミやボトルなどのアイテムを使用する
❼装備	各キャラクターの装備の変更を行う
❽バトルブック	敵の情報や戦闘についての解説を見る
❾ステータス	各キャラクターのステータス確認や称号の変更を行う
❿セーブ/中断	プレイデータのセーブもしくは中断を行う

ステータス 称号の設定もここで行う

各キャラクターの現在の状態や能力値を確認できる画面。キャラクターの名前の変更や、獲得した称号からどれを名乗るかの選択もここで行うことができる。



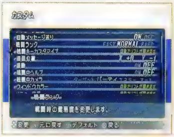
▲どの称号を名乗るにしても効果は変わらないので、好きな称号を選ぼう。



◀称号はチャットやミニゲームで獲得できることもある。いろいろなことに挑戦して、称号を獲得しよう。

カスタム ゲーム内の環境設定を変更しよう

カスタムではメッセージ速度やウィンドウカラーなどを変更できる。また、戦闘難易度の設定も可能なので、自分のレベルに合わせて変更しよう。

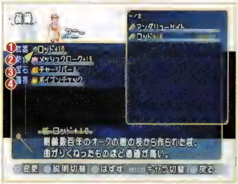


◀全10項目を設定できる。自分にぴったりのプレイ環境にしておけば楽しさも倍増!?

装備 武器、防具など4種類の装備品をチェック

1人が一度に装備できるのは4種類の武具で、武器と防具はキャラクターごとに装備できるものが決まっている。例えば武器ならばヴェイグは剣、アニーは杖といった具合だ。また、エンハンスや、特定の店で武具継承を行い、それらを強化することも可能だ。宝石は、詠唱時間の短縮など特殊な効果を持つ装備品。パールやオニキスなどの種類が存在し、一部の装飾店では宝石合成を行うことができる。護符は状態異常を防いだりしてくれるものだが、こちらは合成などはできない。

装備メニュー画面



❶武器➡エンハンス可
斬撃・打撃・術撃など攻撃全般にかかわる。武器ごとに戦闘時のグラフィックも変化するので、見た目で選ぶのもいいだろう。

❷防具➡エンハンス可
物理防御力や術防御力にかかわり、HP回復量も防具によって変化する。武器と同じく、継承やエンハンスをすることもできる。

❸宝石➡宝石合成可
指輪の形状をしており、主にキャラクターの能力を上昇させる効果がある。効果の強さによってパール、オニキスなどの種類がある。

❹護符
毒をやマヒを防いだり、武器に属性を付与するなどの効果を持つ装備アイテム。武具や宝石のように加工はできない。

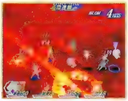
名(迷)スクリーンチャット

「奈落を飛び越えて」マオ：道が途切れてたら、ピョンピョン飛び越せばいいんだピョン！　なんてネ。

術技 使いこなせば戦闘がぐっとラクになる！

詳しくは P.16、P.17、P.18

『TOR』では、主に武器を主体にした近接攻撃を「技」、フォルスによる遠隔攻撃や支援を行うものを「術」と呼び、術・技あわせて全6種類がある。また、なかには秘奥義のように、発動させるための条件がキビシイものも存在する。ここでは、6種類それぞれの特徴を紹介する。それぞれの使い方のコツをつかんで有効に活用していこう。



▲術や技を使う際には、ハデな演出が！　『テイルズ オブ』シリーズの特徴ともいえる戦闘はすべてオート設定で、見ているだけでも楽しい。



CHECK 属性因子ってなんだぁ？

術技には6種類の属性があり、右の図のような関係がある。また、敵は特定の属性に対して表の4つの耐性のどれかを持っている場合があり、対応する属性で攻撃すると、ダメージや行動が変化する。

[属性相関関係]

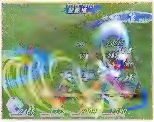
地	水	光
↕	↕	↕
風	火	闇

[敵の耐性による行動変化]

弱点	弱点属性の攻撃なら、通常の1.5倍のダメージを与えられる。
鋼体	通常の75%のダメージしか与えられず、のけぞらない。
半減	通常の50%のダメージしか与えることができない。
防御	通常の25%のダメージしか与えられず、防御される。

特技 とくぎ　武器と肉体を使った基本技

ヴェイグ、ユージーン、ティトレイの3人が使う技。キャラクターがレベルアップすることで覚えていく。また、フォルスキューブを効果的に利用すれば、能力を上げたり、追加効果を与えることが可能だ。特技のなかには、術と同様にフォルスの力を利用する属性のついたものもある。



▲ユージーンの特技は、長いリーチを生かしたものが多い。

導術 どうじゅつ　詠唱が必要な属性を持つ術

マオとヒルダが得意とするフォルスを使った遠隔攻撃を主体とする術。一定時間の詠唱ののちに術が発動し、敵にダメージを与える。また、すべての導術は地・水・風・火・光・闇の属性のいずれか、あるいは2つの属性を持っており、敵の弱点にあわせて術を変えていけばより効果的だ。



▲詠唱中は無防備になってしまうので、注意が必要だ。

奥義 おうぎ　2つの術を組み合わせた強力な技

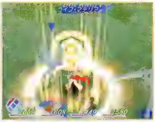
特技や各種の術の派生・強化版が奥義だ。術技を使用して敵を倒すことでスマッシュポイントをため、2つの術技のスマッシュポイントを消費して覚えることができる。ただし、発動させるには、技術からの連携が必須だったり、覚えるために必要なレベル制限のあるものもある。



▲スマッシュポイントをためなおせば違う奥義を覚えることも可能。

陣術 じんじゅつ　弧法陣を描く範囲効果のある術

地面に弧法陣と呼ばれる円形の魔術陣を描き、その内側にいる対象にだけ効果のある術。主にアニーが使用する。どの術も、防御力を上げるなどの術固有の効果に加え、味方のHP回復速度を速める効果を持つので、戦闘中のHP回復の軸となる術。うまく利用して戦いを有利に進めよう。



▲HPの回復手段が少ない本作では、かなりお世話になる術である。

秘奥義 ひおうぎ　2人が力を合わせて放つ最強の技

敵が残り1体のときに、特定の条件で発動する特殊な技。戦闘中に「HIT⊗BUTTON」の表示が出たときが発動のチャンス。2人のメンバーがペアとなり大ダメージを与える。なお、発動するキャラクターの組み合わせには優先順位があるので、狙ったペアの秘奥義を出すにはコツが必要だ。



▲発動前にはカットインが挿入され、強力な技が繰り出される！

錬術 れんじゅつ　自分や味方をサポートする術

ほかの術技と違い、武器に属性を与えるなど、味方に対して援護を行う技や術。フォルスキューブによる強化は行えず、またフォルスゲージがたまっていないと発動させることができない。しかし、発動時にラッシュゲージを上げるなどの追加効果があるものも多いので積極的に使いたい。



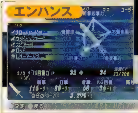
▲発動させるためには少し時間がかかる。タイミングを計ろう。

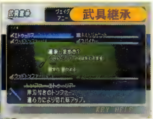
エンハンスと武具継承 武器や防具を強化して、強敵に挑もう

詳しくは P.22、P.23、P.24

武器・防具の強化のカギをにぎるエンハンスと武具継承。エンハンスは、戦闘に勝利すると獲得できるエンハンスポイントを武具のパラメータに割り振ることで、斬撃や術の威力をアップさせること。そして、武具継承とは、エンハンスした武具の能力を、違う武具へと引き継がせること。継承は特定の店でのみ行える。

▼4または5つのパラメータから好きなものを選び、ポイントを割り振って強化するのだ。





▲能力を受け継ぐ側の武具は、エンハンスも武具継承もまったくしていないものだけなので注意しよう。



CHECK 潜在能力ってどんなもの？

どの武具も、エンハンスを数回行うと潜在能力が目覚める。これは武具に追加される特殊効果のことで、さまざまな種類がある。どんな潜在能力が覚醒するかは運しだいのようだ。



▲戦闘中の「×2DAMAGE」などの表示が、潜在能力が発揮された証。



迷名スクリーンチャット 誌上再録！

「滑ってみるか？」　ユージーン：下が滑りやすいぞ。足もとに気をつけるんだ。　マオ：どうせ降りるんだから、滑ったほうが早いかも♪　ユージーン：滑ってみるか？　マオ：冗談だってば……!!

作戦 パーティメンバーに指示を出そう

詳しくは P.26

キャラ操作がオートのときの行動を設定する。設定できるのは3種類で、狙う敵を指示する「作戦行動」と、攻撃や防御の割合を指示する「攻撃頻度」、術技の使用を指示する「術技条件」の3つを組み合わせて、オートキャラの動きを設定する。



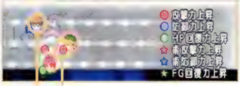
●作戦名
各キャラの隊列と戦闘時の行動を細かく設定した作戦を3種類までストックすることが可能。

●戦術
各キャラごとに、より詳しく戦闘時の行動を設定する。なお、アニーだけは項目が異なる。

隊列 戦闘時の基本陣形を決める

詳しくは P.27

3つのラインを移動しながら戦う『TOR』では、隊列（戦闘時のキャラの配置）も重要。これにより、攻撃力上昇やHP回復力上昇などの恩恵を受けることができる。ラクな敵なら攻撃力を上げ、強敵なら守りを固めるなど、隊列を使い分けよう。

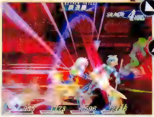


連携攻撃 戦闘の基本は連携攻撃！

どのキャラも、通常技は3回まで連続攻撃ができ、特技ならその後さらにつなげることができる。また奥義は、セットしている術技からの連携でしか発動できない。よって、通常技→術技→奥義の順番で技を出すことが連携攻撃の重要な流れだ。



◀まずは通常技を3回当てて、そこから術技、奥義を狙う。



◀通常技に特技を連携して出す。すると、フォルスキューブに赤色に光る部分が…。



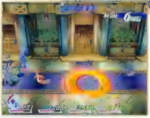
▶赤色に光る方向の✚キー＋ⓧボタンで奥義発動！　なお、ラッシュゲージが一定値以上たまっていないと発動できない。

フォルスキューブ 設定することによりさまざまな効果を術技に付与する

詳しくは P.17

フォルスキューブは8つの頂点がある立方体で、頂点それぞれにHP回復量の増加する「ヒール」や、攻撃のヒット時に敵を浮かせる「フロート」などの効果がある。この8つの能力のなかから、正面を向いた4つを、各術技に合わせることで、術技にこの能力を追加することができるのだ。また、各頂点の能力はフォルスゲージをMAXまでためて、そこにセットされている術技を使用することで徐々に成長していく。成長すると、各頂点に★が付き、効果が1段階アップする。なるべくフォルスゲージをためてから術技を使用しよう。



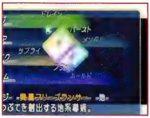


▲◀フォルスキューブの頂点と技術は相性を考えてセットしよう。動かないはずの弧法陣も、「レット」のフォルスキューブの能力を使えば敵に向かって動くように！

フォルスキューブの設定手順

❶回転させて能力を選ぶ

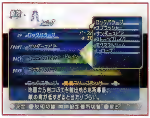
右スティックを回して、育てたい能力に合わせる。スティックを上下に入れると裏面になり、左右に入れると現在の面を向いたまま回転する。また、ナナメに入れれば1面ぶん回転させることができる。



◀右スティックを1～2秒入力した方向に回転する。

❷術や技をセットする

効果を得たい面に合わせたら、次は術技のセットだ。キューブを横回転させ、効果を得たい術技と頂点とを合わせる。頂点の並びは変わらないので、技のほうを入れ替えて合わせるといい。あとは戦闘で使えばOK。



◀技名のところで✚キーの右を押せば、奥義習得画面になる。

フォルスゲージ ゲージと術技の関係を確認！

フォルスゲージ（FG）は術技の発動と関係しており、これらはゲージを消費して発動する。ただし、特技や導術などはゲージの量に関係なく使えるが、陣術だけは、FGが満タンでないと発動できない。また、特技も術も、満タン状態で発動することで、フォルスキューブを成長させるためのポイントを獲得できる。術技を使うときには気をつけよう。

フォルスゲージのため方

- ●通常攻撃をする
- ●敵を倒す
- ●回復アイテムを使う
- ●時間経過

術技の対応

フォルスキューブ





フォルスキューブ画面でセットした術技は、左写真のフォルスゲージの各番号の位置と対応している。なお、❷と❸はキャラの向きによって変わるので注意（写真は右向きのとき）。

ラッシュゲージ キャラの感情を表し、攻撃力などに影響！

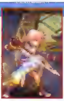
詳しくは P.16

ラッシュゲージ（RG）は、キャラクターの感情を表すゲージだ。ゲージが多いほど攻撃力が上がり、敵にヒットした際のラッシュゲージの増加が激しくなる。逆にゲージが少ないと、防御力が上がり、HPの回復量が多くなるのだ。また、ラッシュゲージは奥義の発動にも関係してくる。戦況によってゲージをコントロールしていこう。



RGが上がる行動

- ●攻撃を当てる
- ●導術を当てる
- ●ガードされる
- ●攻撃を受ける
- ●バーストボトルを使う
- ●ラッシュチャージする



▲ゲージが満タンだと、キャラが赤く光り出す。

RGが下がる行動

- ●何もせず待機
- ●防御する
- ●バックステップする
- ●ライン移動する
- ●ガードする
- ●クールチャージする



▲ゲージが低い場合には、キャラが青く光っている。



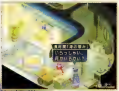
迷誌上再録！名スクリーンチャット

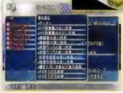
「まだ早いな」　マオ：キュリア先生って美人だネ。　ユージーン：なるほど……マオはああいう女性が好みか……　マオ：え？　好みって……いやだなァ、ユージーン、そんなんじゃないって……！　ユージーン：そうだな……まだマオには早いな。　マオ：もーッ!!　子ども扱いしないでよねッ！

料理 貴重なHPの回復手段！ レシピを探し出して活用しよう！

詳しくは P.28

料理は、ほとんどの場合、マオが街などで見つけた料理をつまみ食いをすることでレシピを入手し、作れるようになる。ただし、実際に料理をする際には、必要な食材を持っていることが条件となるので注意しよう。また、料理ができるのは戦闘後で、1回の戦闘につき1度きり。作り逃さないように、「オート料理」機能を設定しておくといい。





◀食材は街の食材屋か、フィールドマップ中の食材調達施設などで入手できる。また、オート料理は右にある3つの条件を設定可能。

オート料理の設定

●単体HPの割合
味方1人の最大HPに対して、現在のHPの割合が設定値以下になると、料理を作るように設定できる。

●全体HPの割合
パーティ全員の最大HPの合計に対して現在のHP合計の割合が、設定値以下になると、料理を作ってくれる。

●優先順位
料理を作る際に、どのレシピを優先するかを指定できる。例えば調理回数が多いものから、などといった具合だ。



CHECK

回復はアイテムよりも料理がいいぜ!!

戦闘後の料理は、じつは重要な行為。回復アイテムの入手が困難だったり、回復系の術が戦闘中にしか使えない本作では、最も効率的なHPの回復方法が料理なのだ。



◀回復アイテムよりもコスト的にも安くすむ。

バトルブック 戦闘を中心に、ゲームに関する情報が参照できる

50音順や種族順などから、敵の情報などを参照できる。敵やエリアごとにそれぞれ攻略度があり、すべての情報を集めることができれば、100になる。また、わからない言葉や見たいデータがあるときに開いてみよう。



◀レベルやパラメータ、落とすアイテムなどを閲覧できる。



CHECK

グレードを確認しよう

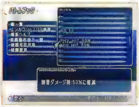
プレイヤーの戦闘技術を表す「グレード」は、「エンカウントエリア情報」を見るとわかる。今まで行ったエリアごとに、獲得したグレードを表示。



▲1つのエリアのグレードを完璧にするだけでもタイヘン。

武具潜在能力一覧

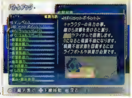
現在までに覚醒した、武器・防具の潜在能力の一覧。潜在能力はエンハンスでしか覚醒しないので、何度もエンハンスをしてみよう。



▲発生した潜在能力を確認し、エンハンスを行う際の指針としよう。

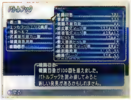
戦闘用語辞典

エンハンスや奥義など、戦闘用語を中心に解説した辞典のようなもの。ゲーム進行にしたがって更新されていくので、追加されていたら見てみよう。



戦闘履歴

戦闘回数や総ダメージ数など、戦闘に関する情報が参照できる。意外な発見ができるかもしれないので、ときどきのぞいてみるといいだろう。

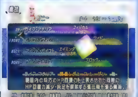


特別企画 その1 多人数プレイをしてみよう

『テイルズ オブ』シリーズの伝統である多人数プレイを攻略班が実際に体験。PS2専用マルチタップを使用して、4人で行う戦闘は、ちょっとしたACTのようなおもしろさ！ ここでそのレポートをお届けしよう!!

戦闘を最大4人で同時プレイ!!

戦闘を多人数でプレイできる本作。さっそく、マルチタップを使って4人でのプレイを試してみた。まずは設定の変更から。メニュー画面でキャラの足もとにある数字は、1P、2P、3P、4Pを表しているので、それぞれの使用キャラをそこに配置。次に各自の使いやすいように術技の設定を行う。術技の配置はもちろん、派生する奥義や装備なども使いやすいように整えて、いよいよスタート！





◀術技の好みはバラバラなので、新たに設定し直す。それぞれが自分の使用キャラをカスタマイズし、設定完了！

ザコ戦で肩ならし…のハズが？

ひとまずフィールドマップのバルカ地方でザコと戦ってみることに。敵とエンカウントし、いざ開戦。4人全員を人間が操作しているんだから、余裕だろう！ と思ったのが間違い。回復が追いつかなかったり、1人で飛び出していったりして、てんで収集がつかないのだ。一時は3人死亡という危ういところまでいきかけるも、なんとか勝利。その後2～3戦したが、ザコでもてこずるへなちょこぶりを披露した…。



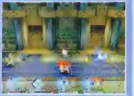
▲設定のミスで操作できない！ なんてトラブルもあったりして…。

勢い込んでサレ・トーマ戦へ！

ザコだけではもったいないと、サレ・トーマ戦に挑むことに。この頃にはなんとなくコツをつかみ始めたのか、ザコ戦のときよりも動きはよくなり、サレを撃破。しかし！ トーマだけになった瞬間、トーマの「砕け散れ！」アッパーに粉砕されまくる前衛陣。……情けない。

回復役アニーが大活躍!!

アニーがR・エレキシルを発動させるため、必死にダッシュを繰り返す姿が印象的だったサレ・トーマ戦。なんとか撃破できたものの、オート設定のAIがいかに優秀かを体感した戦いでした（失笑）。



▲トーマから逃げつつ、必死でフォルスゲージをためるアニーに拍手。

さらにこんな敵とも戦っちゃいましたっ!!





迷 誌上再録！ 名スクリーンチャット

「まだいい……」 ヴェイグ：マオ……なぜオレが、おまえの兄貴になるんだ？ マオ：いいじゃん、兄弟みたいなもんでしょ？ それに、ボクたちって、案外似てると思うけど？ ヴェイグ：似てない…… ユージーン：おまえはまだいい。俺は、召し使い扱いだ。 マオ：だ、だってさぁ……ユージーンをお父さんだなんて言ったら、怪しまれるじゃない。 ユージーン：それにしても、ほかに言いようがあったろうに。まったく……



応用編

ここからは重要な応用テクニックを紹介!

応用編では基礎編で紹介した各項目について、より詳しく検証なども加えて説明していく。わかりにくいフォルスキューブやエンハンスなども詳しく解説。また、各キャラクター別のオススメ操作方法や、オススメ奥義なども紹介しているのでお見逃しなく!

RG　RG(ラッシュゲージ)の効果を徹底的に解明!

基礎は P.14

キャラクターの感情や、精神状態を表すRG(ラッシュゲージ)。ここではRGの戦闘中での具体的な効果や、使い方、さらに注意点なども解説していく。また、RGの上げ方や下げ方は、基礎編で説明しているので、そこでも確認してほしい。

1 ラッシュチャージとクールチャージ

攻撃を当てたり、敵の攻撃を防御することで自然とRGは変動するが、もちろん任意で上げ下げも可能。それがこの両チャージだ。奥義を攻めに組み込みたいときや、HPをより回復したいときは、この両チャージでRGを上げ下げしよう。



▲奥義を出したいときによく使う。



▲回復したいときは陣に入って下げよう。

2 チャージ後の1撃目はガード不可能

両チャージをしたあとは、体の周りにまとわりつくように光る球体が出現する。この球体が体の周りにあるときだけ、敵に攻撃の1撃目がガードされない状態になるのだ。ただし、敵の攻撃を食らうと、球体は消えてしまうので注意。



▲戦闘開始時などにラッシュチャージし、球体の効果を利用しガードを崩せ!

3 RGがなくなるとピンチに!

RGを一番下まで下げると、RG全体が青くなる。そして、そのときに敵の攻撃を食らうとガードできないのだ。敵の攻撃をガードするとRGが少し下がるので、連続で敵の攻撃をガードしていると、ガード不能になり、直撃を食らってしまう。



▲RGが下がると回復量や防御力が増えるが……。　▲下げすぎるとRGが青くなるので注意だ。

4 敵にもRGが存在する!!

RGは味方だけのものではなく、敵にも存在する。敵はRGが上昇すると体が赤く点滅し、のけぞりにくくなったり、攻撃力が増えたりする。武器の潜在能力やFC能力で、敵のRGを上げ下げできるので、敵によってはこれらの効果も使おう。

▼なかには敵のRGを上げるFC能力も!





▲このように赤く点滅したときは、RGがMAXになっている状態だ。

検証 RGの高さでどう変わる?

●攻撃力はどのくらい変わる?

RGと攻撃力のかかわりについて検証してみた。敵の種類、自分のレベル、使用する特技はすべて同一にし、RGが最大のときと、最小のときとで通常攻撃の数値の変化を比べてみた。結果は右のとおり、RG最大時の攻撃は、最小時より、2割強ほど攻撃力が高くなった。



RG MAX　RG MIN

●回復量はどれくらい変わる?

術技をFG最大のときに使用したり、陣術の効果でHPは回復するが、RGが高いときは回復量は減り、最大では0。逆に低いと回復量は増え、最小ではRG50%時の2倍ほど回復した。



RG MAX　RG MIN

結論 攻撃力の変化は2割強。HP回復量も大幅に変わった



RGはちょうどいい高さを保っておこう

奥義	料理
検証で述べたように、RGが最大ではHPは回復しない。奥義はRGが一定以上なければ出せないので、RG70%くらいで狙おう。	RGは戦闘後に一定値下がってしまうが、料理のなかにはRGを上げるものもあるので、料理でRGを上げるといいだろう。

FG　FG(フォルスゲージ)と術技の関係について解説

基礎は P.14

FGは、4つの方向に対応した術技用のゲージ。ゲージが最大のときにゲージにセットした術技を出せば、効果が最大になるというものだ。しかし、ほかにもさまざまな特性があるので、ここで詳しく説明していこう。

1 術技の使いどころ

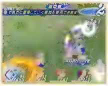
錬術を除く、特技、導術、陣術はFGが最大でなくても出すことが可能だが、最大時で出すことによるメリットは大きいので、ゲージ量に注目しよう。



◀術は発動後詠唱中であればガードで中断可。

2 FGを消費してHPを回復!?

『TOR』はHP回復アイテムの価格が高く、回復術もひとクセあるため、ストーリー序盤やボス戦などはHPの回復がしにくい。そこで、役に立つのが術技の使用によるHPの回復だ。FGが最大以外のときに、技を当てたり、術を発動させるとそのときのRGに比例したHPが回復する。HPが減ってきたらRGを下げてから術技を積極的に出していこう。



◀特技は敵に当てないとHPが回復しない。

検証 FG最大時と最小時の特技ダメージ違いは!?

FGが最大のときとそれ以外では、効果はどう違うのか? 敵の強さ、自分のレベルと武器とRGを同一にし、ティトレイの「轟裂破」を使用して検証した。FG最大時ではダメージ300弱、50%時と最小時では150前後のダメージとなった。また、吹き飛び効果は変化がなかった。

結論 FG最大時のみ、ダメージが2倍近く増える

FG MAX



◀ダメージのみ大幅に増加している。

FG MIN



◀FG90%で使っても、最小時と変化はなかった。

迷 誌上再録! 名スクリーンチャット

「アニーの趣味」　マオ:ねえ、アニーの趣味って何? アニー:え、な、何、突然……わたしの趣味……? 何……かしら…… マオ:ブッブー、時間切れ。じゃあ、ボクの番ね、ボクの趣味はねー! アニー:もう……まだ考えてる途中なんだから……!

FCの強化手順

FC（フォルスキューブ）を強化すれば術技も強くなる！

基礎は P.14

FGや術技と密接にかかわってくるFC（フォルスキューブ）。ここでは術技によるFCの強化やその意味、そして強化手順を詳しく説明する。



▲この正立方体が「TOR」のカギを握る！

1 FCに術技をセット

FCには8個の頂点と6つの面があり、そのうち4個の頂点（1つの面）が常に手前に表示されている。8個の頂点にはそれぞれFC能力が設定されていて、そこに術技をセットすることができる。セットした場所はそれぞれ上下と前後の4つの術技に対応する。



▲まずは成長させたい頂点に術技をセットしてみよう。

2 FG最大時に術技使用

FCの各頂点にあるFC能力は、FG最大時にセットしている術技を発動することで、対応したFCの頂点の数字が1つカウントされる。数字が一定数に達すると頂点の能力が強化されるので、なるべくFGを最大にしてから術技を発動して、頂点の数字を増やそう。



▲UPが最大なら✚キーの⬆＋⊗ボタンだ！

3 ★マークを増やして頂点強化

FCの各頂点の数字の数を増やすと、頂点に★マークがつく。★マークがついた頂点は、その場所のFC能力が有効になり、セットされた術技にその効果が付加される。

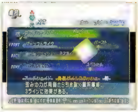




▲◀写真のように各頂点の数字が増えていくと、一定以上にカウントされたときに★マークがつく。★マークは最大4個までついていき、★の数を増やすことがFCの強化ということになる。

4 FCのすべての面を強化

FCはプレイヤーが回転させないと、初期設定の1面、つまり4個の頂点しか強化されないので、こまめに面を変えて、まんべんなく8つの頂点の数字を増やそう。強化した能力は★がついた方向の術技にのみ効果を発揮するが、結局1方向だけでは増えにくいようだ。オートのキャラも含めて、戦術設定やキューブの面などをこまめに変えるようにしよう。また、アニーは陣術展開中に倒した敵の数で★が増えるので注意。



▲FCの片面の数字だけ増やして、裏面はまったく手付かずの人もいるのでは？しっかりとFCを回転させて、すべての頂点の数字を増やしていこう。



▲右スティックをナナメに動かすことも重要。こうすることで、自分の好きなFC能力の多い面を使うことができるのだ。ただし、組み合わせは6通りのみ。

FC強化の注意点

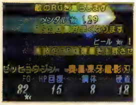
- ●特技の場合は、攻撃が敵に当たらないとFCの数字が増えない
- ●FC能力は、一定以上頂点の数字を増やして★マークを出さなければ、付加効果が表れない
- ●錬術は使用すれば頂点の数字が増えるが、術使用時の付加効果は表れない

FC能力の効果

キャラクターの個性をFC能力で引き出せ！

基礎は P.14

FCの頂点にあるFC能力はキャラクターごとの種類に違いがあり、個性の1つといってもいい。複数のキャラクターが所持しているFC能力も存在するが、なかには1人のキャラクターしか持っていない個性的なFC能力もあるからだ。とくにアニーのFC能力は独特で、陣術専用のものともいえる。また、これらのFC能力はFG最大時に術技を発動したときにしか効果は発揮されない。ひんぱんに使用したいFC能力はFG回復の早い技をつけよう。使い方1つで戦局は変わる。



▲FGの回復が早くなる「メンタル」はFC強化に欠かせない！

表の見方

ヴ＝ヴェイグ
マ＝マオ
ユ＝ユージーン
ア＝アニー
テ＝ティトレイ
ヒ＝ヒルダ

FC能力効果一覧

FC能力名	所持キャラ	効果	コメント
メンタル	ヴ・マ・テ・ヒ	FGの回復スピードが速くなる	FGを早く最大にしたいときに有効
ヒール	ヴ・マ・ア・テ	術技のHP回復量を上昇させる	HPを多く回復したいときに、RGを下げてから使おう
クール	ヴ・テ	自分のRGを減少させる	守りに徹したいときや、HPを回復したいときに使おう
リベル	ヴ・ユ	術技発動中の鋼体時間を増やす	発動中の時間が長く、途中で止められたくない特技にセット
スペシャル	ヴ・マ・テ	奥義に必要なRGの最小値を下げる	低いRGでも奥義が発動可能になる
ファスト	ヴ・テ	術技後の硬直時間を減少させる	硬直時間が長い術技にセットしよう
シェイブ	ヴ	敵の防御力を減少させる	ザコ戦より、ボス戦で効果を発揮するFC能力
レデュース	マ	敵の攻撃力を減少させる	長期戦になりそうなときに術技にセットしよう
スタン	ヴ・マ・ユ	敵のRGを減少させる	ボス戦など敵の攻撃力を下げたいときに有効
バースト	マ・ユ・ヒ	敵のRGを増加させる	ザコ戦で一気にケリをつけたいときに有効
ブラスト	ヒ	敵の術攻撃力を減少させる	術を多用してくるボス戦などに有効
ガンビット	ユ	敵の術防御力を減少させる	物理攻撃が効かない、当たりにくい敵に有効
ブレイク	ユ	敵の鋼体時間を減少させる	強力な特技を持っている敵に使って、特技を中断させよう
ドレイン	マ・ヒ	術に状態異常効果を付与する	かなり高い確率でなんらかの状態異常効果が発動する
ミスティ	マ	術の詠唱時間を短くする	★マークが多くなれば体感できるほど短くなる
ダメージ	ユ・ヒ	術技のダメージが増加する	敵に与えるダメージが★の数に比例して高くなる
ブロウ	ヒ	術の吹き飛ばし効果を増加させる	詠唱の少ない術で近くの敵を吹き飛ばそう
フロート	ユ	術技ヒット時に敵を浮かす	敵を浮かすことができるので、高いヒット数が狙える
ホールド	ユ・ヒ	術技ヒット時の敵の硬直時間増加	操作キャラ以外につければ連続ヒットしやすくなる
フィジカル	ア	陣術発動時に攻撃判定がつく	★の数に比例してヒット数が増えていく
ワイド	ア	陣術発動時の陣の半径を広げる	弧法陣が広くなるので、広範囲で戦うときなど有利
サポート	ア	陣術の効果を上昇させる	全体的に効果が上昇するので使いやすい
エクストラ	ア	陣術の効果時間を増やす	弧法陣が消えにくくなるのでひん死のときに有効
レット	ア	弧法陣がアニーを追いかけるように動く	アニーの戦術を「前衛についていけ」にすれば効果的
エイミング	ア	弧法陣が近くの敵へ移動する	敵の近くに弧法陣が移動するので、前線で戦いやすい
ブロック	ア	複数ヒットまで弧法陣の解除を防ぐ	弧法陣が消えることがあまりないので、なるべく陣のなかで戦おう
スウェイ	テ	特技ヒット後に後方へ回避行動する	「轟裂破」などの硬直が長い技をセットしよう
シュート	テ	追加効果で技の最後に射撃を行う	技使用後に空中にいると発動しないので注意
サプライ	テ・ヒ	セットしていない術技のFG回復スピードが速くなる	FG回復スピードの速い術技を残り3方向にセットしよう

名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！

「暗い気分……？」　マオ：うっそうとした暗い森だね……　ヴェイグ：ああ……　マオ：なんだか気分まで暗くなりそうだヨ。　ヴェイグ：おまえでもそんなことがあるんだな。　マオ：ヴェイグはいつもそうだもんね♪　ヴェイグ：…………



FC能力の利用法 強化したFC能力を使いこなそう!

基礎は P.14

FCの頂点の数字を増やして★マークがついたら、それをうまく利用することが重要になってくる。★マークのついた頂点にセットした術技は、その頂点のFC能力が付加されているので、術技の効果やキャラクターに合わせて利用しよう。



▲どの頂点に何の術技を付けるかも重要になってくる。

★マークの数だけセットした術技もパワーアップ!

FC能力の頂点の数字が多くなると★マークが最大4つまでつく。技をいろいろな頂点にセットして効果を見てみよう。



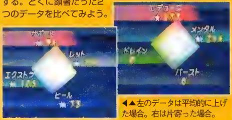
◀HP回復量を上昇させる「ヒール」を術技にセットした場合、このような効果が出る。

術技の各能力値の説明

名称	効果
攻撃	術技の攻撃力。「ダメージ」で強化可能
FG	術技のFGのたまるスピード。「メンタル」で強化可能
HP回復	術技使用時のHP回復量。「ヒール」で強化可能
鋼体	発動時に敵から攻撃を受けたとき、ひるまなくなる時間
硬直	発動時に攻撃を当てた相手が動けなくなる時間
奥義・昇華RG	術技発動に必要なRGの数値。「スペシャル」で強化可能
効力	効果の高さを表している。「サポート」で強化可能
詠唱	術が発動するまでの時間。「ミスティ」で短縮可能

検証 効率のよい★の増やし方は?

★マークのつき方はバラつきがあり、カウント数が多くても★1個だけだったり、数が少なくても★2個ついていたりする。とくに顕著だった2つのデータを比べてみよう。



◀▲左のデータは平均的に上げた場合。右は片寄った場合。

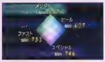
結論 全体的に平均してカウント数を増やしたほうが、1つだけ増やすより★がつきやすい

オススメのFC能力面をキャラ別に紹介

介していこう。

ヴェイグ

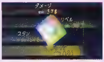
奥義を出しやすくなる「スペシャル」や、硬直が短くなる「ファスト」など、どんな状況でも役立つ面だ。



▲使いやすい能力がズラリ!

ユージーン

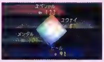
純粋に攻撃力が増える「ダメージ」や鋼体時間を操る2つのFC能力が強力。ボス戦などでも有効な面だ。



▲「ダメージ」で攻撃力UP。

ティトレイ

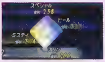
「メンタル」と「スペシャル」で、絶え間なく技と奥義による攻撃ができる。HPが低いので「ヒール」も必須。



▲激しい連続攻撃で攻めろ!

マオ

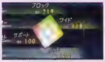
詠唱時間が短くなる「ミスティ」や、強力な奥義を素早く使える「スペシャル」が魅力的な面だ。



▲奥義をバンバン使用しよう。

アニー

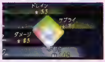
陣さえ出してしまえば、敵に攻撃されても平気な「ブロック」や、陣がアニーを追尾する「レット」が優秀。



▲よく考えて術をセットせよ。

ヒルダ

ヒルダはFG回復力が遅い術が多いので、「サプライ」は必須。状態異常効果を与える「ドレイン」も強力。

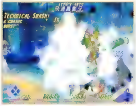


▲戦闘が有利に運べる面だ。

奥義の使用方法 奥義を覚えて戦闘を有利に進めよう!

基礎は P.13

『テイルズ オブ』シリーズではおなじみの奥義だが、今回は習得方法や、使用方法が少々複雑になっている。しかし、基本的には2種類の術技の特性を備えた強力な派生術技だととらえてほしい。慣れれば簡単に使いこなせるうえに、強力な攻撃方法になる。ここではまず、奥義の習得方法から順に詳しく紹介していく。



▲奥義を使わなきゃ損をする!?

1 奥義習得条件を満たす

まず、奥義を習得するには大きく分けて2つの条件がある。1つはキャラクターのレベルが一定以上であること。もう1つは、術技ごとのスマッシュポイントを一定以上獲得していなければならないことだ。また、戦闘でテクニカルスマッシュを獲得するとボーナスも加算される。

テクニカルスマッシュとは?

①連携や敵を素早く倒すなどすると獲得
②戦闘後のアイテムの入手確率がアップする
③戦闘後スマッシュポイントにボーナスがつく

スマッシュポイント獲得方法一覧

- ●特技・導術で敵を倒す
- ●弧法陣展開中にパーティの誰かが敵を倒す
- ●テクニカルスマッシュで敵を倒す
- ●異なる術技をFCにセットする
- ●複数の敵をまとめて倒す

※錬術の場合は術をセットした状態で以上いずれかの条件を満たせばよい

2 派生元の術技を選ぶ

奥義を覚える条件が整ったら、派生元の術技を選んで✚キーの➡を押せば、現在覚えられる奥義が白文字で表示される。さらに覚えたい奥義を選ぶと、その奥義を覚えるのに必要なレベルとスマッシュポイントが表示されるのだ。このとき奥義の詳しいコメントや攻撃力、HP回復量なども◎ボタンで表示できるので、よく考えて習得していこう。



◀奥義は2つの術技のポイントを消費する

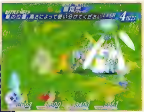
3 2つの術技のスマッシュポイントを消費して奥義を覚える

奥義を覚えるときの注意として、派生元となる2つの術技のスマッシュポイントを消費しなければならないということが挙げられる。こまめに術技を発動しないと足りなくなることもあるので、新しく覚えたばかりの術技や使っていない術技には注意しよう。

セットする術技は1つでOK!

奥義を習得するときに、2つの術技のスマッシュポイントを消費するということは上でも述べたが、実際奥義へと派生するのは選んだ1つの術技からだけだ。また、奥義を発生させるために、スマッシュポイントを消費した2つの術技の両方をFCの頂点にセットする必要はない。





◀▲スマッシュポイントを簡単に獲得するには、弱い敵と戦うのがオススメ。トドメをさす必要があり、まとめて倒すとボーナスがつくからだ。

迷名スクリーンチャット 誌上再録!

「歌うマオ・1」 マオ:ひょっとして ジャンプして 森の中ー♪ …………っと ヴェイグ:何を歌っているんだ、マオ? マオ:ヴェイグ、聞いてたの? この歌はネ、「森の歌」っていうんだヨ!

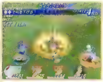
奥義の使用方法 奥義でより高いダメージとヒット数を目指せ！

基礎は P.13

ここからは奥義の出し方、そして効果的な使い方などを解説していく。これを読めば奥義使用の詳細が理解できるので、実際に自分で発動して強さを味わってみよう。一度爽快感を味わったら奥義をどんどん使いたくなるはずだ！

1 奥義習得条件を満たす

術なら昇華RG、技なら奥義RGという項目が術技の詳細欄にある。まずはこの数値以上にRGを上げなくてはならない。例えば、奥義RG70だったらRGを70%以上にする必要があるということだ。昇華RGについても内容は同じと思ってよい。



◀「ラッシュチャージ」で上げてしまうのも手。

2 派生技のFGがMAX

奥義使用のもう1つの条件が、奥義を習得させてある派生技のFGが最大になっていることだ。このとき、派生技はすぐFGがたまるように、FG回復速度の速いものをセットするのもいい。また、奥義使用の際に必要な最大のFGは1つだけで、最初に発動する術技のFG量は問われないので、セットする奥義を増やせば発動数も増やせる。



▲派生技のFGさえ最大なら、1撃目のFCは最大でなくてもいい。

3 術技から派生技を連続で出す

奥義使用の2つの条件が整ったら、あとは発動させるのみ。まず、派生技を設定したFGとは別のFGから術技を出す。そして、派生技のFGが最大ならば、FGが赤くなっているので、素早く特技から連続技になるように派生技を出せば、それが奥義に変化し、敵に続けて大きなダメージが与えられる!!

術の場合はどう出す？

術の場合は技とは少しだけ奥義の出し方が違う。派生技のゲージを最大にしたら、1つ目の術の詠唱が終わってから、移動してもよいので2秒以内に派生技を出せば奥義が発動する。



▲このように、FGが赤っぽい点滅をしたらいつでも発動可能だ！

FC能力「スペシャル」と奥義

奥義は一定以上RGがたまっていなければ発動させることができない。しかし、FC能力の「スペシャル」があれば、奥義発動に必要なRGを下げられる。戦闘開始時はいきなり奥義が出せるほどRGは高くはないが、「スペシャル」があればすぐに奥義を出すことも可能。また、いつでも発動できるようにFG回復が速い術技をセットしておくといい。



▲こんなに低いRGでも、奥義発動可能を表す赤点滅が!? 防御後でもカウンターで奥義を出せてしまう！

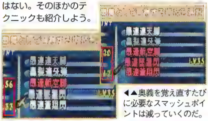


▲奥義RGが、元々低いティトレイなら、20まで数値を下げることも可能!!



CHECK 奥義の使用に関するポイントを教えよう!

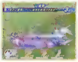
奥義の利点は攻撃力の高さ。そして術技からの連続技のダメージが大幅に増えることにある。しかし、それだけが奥義の利点ではない。そのほかのテクニックも紹介しよう。



◀▲奥義を覚え直すたびに必要なスマッシュポイントは減っていくのだ。

奥義を使ってFCのカウント数を増やす

技の場合、FCの頂点の数字は攻撃を当てなければカウントされないので、奥義で無理やりカウント数を稼ぐのもアリ。



◀奥義なら簡単にカウント数も増えるのだ。

奥義を使ってスマッシュポイントを稼ぐ！

奥義は技より、トドメを刺しやすいので、弱い技は派生技にして、奥義を使ってスマッシュポイントを稼ごう。



◀使いにくい技は、すぐ奥義を習得させよう。

秘奥義 究極の合体技で敵にトドメを！

基礎は P.13

『テイルズ オブ』シリーズの最大にして究極の技といえるのが秘奥義だろう。その威力は1万以上という5ケタのダメージをたたき出し、ヒット数も連続10ヒットを軽く超えるという魅力的な技だ。『TOR』では、前衛キャラと後衛キャラの組み合わせで、戦闘の最後にトドメとして発動。発動には多少運の要素もからむので、たとえ条件を満たしていても必ず出るとは限らない。しかし、発動させやすくすることはできるので条件を理解して、チャレンジしてみるのもいいだろう。ただし、右の条件以外にキャラクターのレベルや戦闘回数にも条件がある技もある。



▲秘奥義の発動直前には、キャラクター2人の迫力のカットインが入る!!

秘奥義発生条件

- 敵が残り1体でHPが一定以下
- 戦闘中の武具の潜在能力発動回数と味方のダウン回数でのカウントが一定以上
- 秘奥義使用の条件を満たした近くの仲間と発動

秘奥義組み合わせの一部

技名	前衛	後衛
インフェルノドライブ	ユージーン	マオ
龍虎滅牙斬	ヴェイグ	アニー
インブレイスエンド	ヴェイグ	マオ
サウザンドブレイバー	ティトレイ	ヒルダ
インフィニティア・ストライク	ティトレイ	アニー

まだまだこれら以外にも秘奥義は存在! ぜひすべての秘奥義を見てみよう

秘奥義の一部を紹介！

インフェルノドライブ
前衛：ユージーン 後衛：マオ



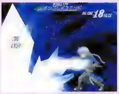
▲ユージーンとマオが業火をまとって敵に突っ込んでいく！

龍虎滅牙斬
前衛：ヴェイグ 後衛：アニー



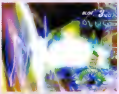
▲アニーによる陣とともにヴェイグが敵の頭上から斬り込む！

インブレイスエンド
前衛：ヴェイグ 後衛：マオ



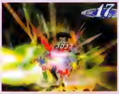
▲マオの爆炎とヴェイグの氷撃が交互に敵を襲う！

サウザンドブレイバー
前衛：ティトレイ 後衛：ヒルダ



▲ヒルダの術で作った巨大な銃のエネルギーで敵を撃ち抜く！

インフィニティア・ストライク
前衛：ティトレイ 後衛：アニー



▲アニーに強化されたティトレイが、敵に乱舞攻撃をする！



名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！

「ユージーンの役目」 ヴェイグ：王の盾め……必ず、必ずクレアを…… ユージーン：ヴェイグ、冷静になれ。我を失えば、ヤツらに出し抜かれるだけだ。 マオ：そうそう、もっとリラックスして！ ユージーン：マオ、おまえはもっと気を引き締めていけ。 マオ：ふふふ、ユージーンってみんなのお父さんみたい♪ アニー：…………

戦闘テクニック 強敵に打ち勝つための総合戦闘指南!!

戦闘は全部オートで進めているとか、戦闘はほとんどボタン連打プレイだというキミは、このパートを読んでほしい！　ここでは戦闘の実践知識を細かく紹介していくので、今まで倒せなかった強敵やボスが倒せるようになるハズだ。

敵と戦う前にチェックすべき基本項目

- ●装備・属性のチェック
- ●作戦・隊列・戦術のチェック
- ●奥義のチェック
- ● FC面のチェック



▶戦闘中は奥義やFCの変更はできないので、しっかりチェック！

戦闘前に確認すべきことは、武器や防具の属性や作戦、奥義の効果などさまざま。とくに装備や術技の属性や耐性を確認することは重要になってくる。なぜなら、自分が戦っている地域の敵の弱点をつければ、戦闘が有利になるからだ。

属性効果 ／詳しくはP.13

パウダーで防具に耐性を

無属性の防具は、パウダー系のアイテムを使うことで、そのパウダーに対応した属性が得られる。倒せないボスがいたら、そのボス用の耐性を付けよう。後半は敵から入手しやすくなる。

隊列効果 ／詳しくはP.27

あるとないでは差が大きい

隊列で攻撃力や防御力などを上げることも重要。簡単な操作で大きな効果が得られるので、隊列を設定していない人は試してみよう。隊列効果による回復量分配も有効だ。

戦闘中に心がけるべき4カ条

1. こまめに装備を変更
2. やっかいな敵を最初に倒す
3. 強力な術技には警戒
4. HP回復量（RG・FG）を意識する

こまめに装備を変更することで、敵の弱点をつくことができる。敵の属性がR1ボタンなどで調べてはっきりしているなら、戦闘中の装備変更は有効な手段だろう。また、強力な術を唱えるやっかいな敵は、たいてい後ろのほうに控えている。ライン移動やジャンプを駆使して、最初に倒しに行こう。

1 属性を見たら装備変更

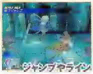
R1ボタンを押すと自分の攻撃目標を変えられるだけでなく、敵のいるラインなどもわかる。さらに、何度も戦ったザコ敵は弱点やHPまでわかるのだ。こまめにチェックしよう。



▶ボス戦では戦ううちにHPや弱点がわかることも。チェックして装備を変えよう。

2 術は詠唱完了前に中断！

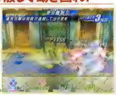
敵の術攻撃は、野放しにすると致命傷を受けるので、早めに近づいて攻撃し詠唱を中断しよう。距離が離れてて間に合わないと思ったら、ラインだけでもずらしておくと、逃げ切れることもある。



▲ジャンプやライン移動を利用して接近

3 ボス戦では分散して動き回れ！

ボス戦では1カ所に固まらないように動き回ろう。画面端にボスがいるときはジャンプで越えれば背後をとれる。



▶自分がオトリ役になって、ボスの近くでのけん制もアリ。

4 ダメージは受けないことが基本

基本的に攻撃を食らわないようにガードを固めたり、敵の連続技終了後まで手を出さないなどの立ち回りが重要。敵に囲まれたときは、ライン移動で逃げるよりジャンプで敵を飛び越したほうが確実だろう。HPが減ってきたら、RGが低いときに、FGが最大までたまった術技を当てたりすることも重要。また、アニーが陣術を使ったら陣の中に積極的に入っていこう。

HPを減らさないためには

- ●隊列効果でHP回復力を上昇
- ●味方の弧法陣内に入る
- ●RGを下げる／FGMAXの術技を使用
- ●多数の敵に対して孤立しない

操作キャラクター別戦闘テクニックを各ライターが解説！　序盤の戦い方を徹底指導!!



ヴェイグ

バウ中里

操作プレイ時間	10時間
イチオシ術技	瞬連塵

間合いをとるか踏み込むか、それが問題

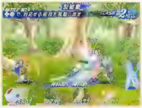
基本的にはリーチのある中段攻撃か、踏み込んで強力な下段攻撃かの2択になる。ガードの固い敵に対しては、ジャンプ斬りから特技へとつなぐのも有効だ。自分で操作する際はRGが上がりやすいので、適度なクールダウンを心がけたい。ミニゲーム「ググラの河下り」で入手できるクールラスターを装備してRGを下げていこう。



◀中段攻撃とそれ以外のリーチ差が大きいので空振りには要注意。

「瞬連塵」系の手数が魅力

特技で使いやすいのは「瞬連塵」。ヒット数が多く、当たりやすいので、グレード獲得狙いでは大活躍する。攻撃力とリーチでは「絶翔斬」、「幻龍斬」も有効だが、前者は着地までのスキが大きく、一方後者は位置の取り方によって敵に包囲されることがあるのがネック。奥義も「瞬連塵」からの派生技が使いやすいが、同系列の特技と同時使用しにくいので、その場合は「幻龍斬」から奥義へとつなげるのもあり。



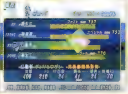
◀「裂破衝」などの吹き飛びやすい特技に奥義は連携しにくい。

FC能力は戦略的に使え！

RGが上がりやすいヴェイグの場合、強い敵と戦う場合のHP回復が重要になる。「クール」や「ヒール」で回復量を上げて戦おう。あとは「スペシャル」で使用する奥義を1つに絞ればカンペキだ。



◀「凍牙衝裂破」には「スペシャル」をつけて安全にコンボをつなごう。



▶「幻龍斬」に「リペル」をつければ、囲まれても安心。



マオ

おくやん

操作プレイ時間	7時間
イチオシ術技	ガスティーネイル

非力さは術技で十分カバーできる

移動や攻撃は速いものの、攻撃のリーチが短いなど接近戦にはあまり向いていません。そのぶん術は充実しており、詠唱時間が短いものから広範囲の術などがそろっているので、後方からの援護攻撃がスゴクやりやすかったです。また、術技との相性がいいFCが数多くあるので、常にパーティに入れておいて損はありませんよ。



◀後方から常に術を繰り出し、パーティの援護に徹しましょう。

奥義は超強力！

比較的早い段階で覚えられる「ネガティブゲイト」は、3ラインの範囲をカバーして攻撃する優れものです。また、敵にダメージを与えるだけではなく、敵を引き寄せたり浮かせる効果があります。ただし、詠唱は150（約7秒）とちょっと遅めですが、そこは作戦でヴェイグなどを援護に回せば問題なく使うことができるはずです。欲をいえば、この性能でもう少し詠唱が早ければ文句はなかったのですがねぇ…。



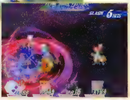
◀攻撃範囲が狭いものの、「エイミングヒート」も捨てがたい。

FC能力も優秀！

FC能力のなかで一番注目したいのは、やはり詠唱を短くしてくれる「ミスティ」です。実際、「ミスティ」が★2つのときに「ウィンドエッジ」をセットして使ってみると、詠唱時間が約2秒になりました。



◀詠唱時間が短いので、絶え間なく術を使うことができます。



▶奥義でも詠唱は短くなるので、「ミスティ」は必須です。



名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！

「マオのコワイお話・1」　マオ：それにしても暗い森だねぇ……　ヴェイグ：マオ、ほかに言うことはないのか？　マオ：いつどこからバイラスが襲ってくるかわからないよ。気をつけないと、「ぱくっ！」って食べられちゃうかも。　アニー：もおっ……しつこい人は嫌われるわよ！

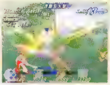
ユージーン

おくやん

操作プレイ時間	20時間
イチオシ術技	瞬迅槍

戦うために生まれた男

ユージーンのウリは、リーチのある槍攻撃と攻撃力の高さです。リーチ＆攻撃力ともにパーティ中一番なので、戦闘の要となる存在ですね。また、HPも高いので敵に囲まれてもカンタンにはやられませんよ。さらに、防御力がアップする宝石を装備させれば、多少攻撃を受けてもビクともしない屈強な戦士となるでしょう。



◀不利な戦闘でも、攻撃力&防御力の高さで切り抜けられます。

術技後のスキを奥義でカバー

ユージーンの奥義は突進系や広範囲攻撃系など、種類が豊富で扱いやすいです。そのなかでもとくにオススメするのが、突進系（ほんの少し）と広範囲攻撃系の特性をあわせ持つ「裂風瞬迅殺」なんですよ。攻撃範囲が広いうえにスピードもあり、手前のラインにも攻撃してくれるので乱戦時には重宝する奥義です。「裂風爆雷陣」のほうが攻撃範囲は広いのですが、攻撃のスピードが遅いのでオススメできません。



◀早い段階で覚えられるのも、「裂風瞬迅殺」のいいところ。

FC能力との相性はバッチリ！

FC能力の「ダメージ」は、術技の攻撃力をアップしてくれます。その効果は絶大で、★が3つの状態で術技と組み合わせるとなんと攻撃力が100もアップ！　反則的な能力ですが使わない手はないですよ。



◀ザコ戦では広範囲攻撃可能な術技と組み合わせると、効果的ですね。

▶どんなボスにも効率よくダメージが与えられます。

アニー

るるき

操作プレイ時間	10時間
イチオシ術技	ライフ・マテリア

パーティのなかでただ1人の回復役!!

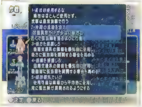
陣術はFGがたまっていなくても出せるが効果時間が短く、陣の半径も小さくなる。また、錬術はFGがMAXでないと発動すらできない。以上のことからアニーはFG回復が大切だということがわかる。自分で操作するときは、少ししか回復しないが前進防御を多用してFGをためて、FG回復量が上昇するように隊列を設定して戦おう。



◀アニーにはFG回復を助けるFC能力がないので隊列でカバー。

陣術の性質を理解しよう

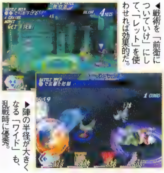
陣術は範囲内に入った仲間にさまざまな恩恵をもたらす術だ。陣術の共通の能力として、陣の中に入れば、防御力を上げる術や攻撃力を上げる術でも、基本的にHPは回復し、陣の大きさや持続時間も術ごとの違いはない。また、詠唱中はもちろん、陣を張り終わってもアニー自身が攻撃を食らうと陣が解除されてしまう。このことから、アニーが陣を張ったら、その付近でアニーを守るように戦うのが理想だといえる。



◀作戦は「前衛についていけ」や「仲間の危機を救え」がオススメ。

オススメのFC能力はコレ！

オススメのFC能力は敵の攻撃を受けても陣が解除されない「ブロック」だ。ほかにも、アニーを追いかけるように陣が移動する「レット」や、陣が敵の近くへ移動する「エイミング」などの移動系も便利。



◀戦術を「前衛についていけ」にして、「レット」を使わせれば効果的だ。

▶陣の半径が大きくなる「ワイド」も、乱戦時に優秀。

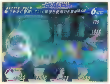
ティトレイ

るるき

操作プレイ時間	27時間
イチオシ術技	飛連壁蓮閃

戦闘フィールドの番犬となって駆け回れ！

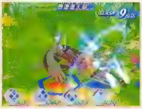
ティトレイといったら手数、素早い動き、そして華麗な連続技！　とにかく画面を動き回って敵を殴りまくろう。基本的にリーチが短いので、小さい敵には✚キーの下を押しながら攻撃したり、ジャンプ攻撃で突っ込んで、1発通常攻撃を当ててからすぐ特技→奥義というコンボで攻めよう。また、HPが低いのでガードが甘いと倒れやすい。



◀移動速度が速いので、懐に飛び込んでからのコンボで攻めよう！

強力な奥義で攻めろ！

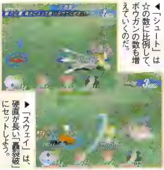
ティトレイは奥義RGが低く、RG65で奥義が出せてしまう。そこからさらにFC能力の「スペシャル」で減らせば、奥義RGが20くらいまで下がるので便利。オススメ奥義は「飛連壁蓮閃」。敵を蹴り上げてから、足で衝撃波を飛ばす攻撃で、攻撃範囲の広さと、出したあとのスキの少なさが魅力的だ。ほかには「飛連斬空脚」が特徴的で、敵を蹴り上げながら上空に飛んで行き、画面外まで消えていくのだ……。



◀FG回復が早く、奥義RGも低いので、奥義を連発しよう。

個性的なFC能力が魅力

オリジナルのFC能力は特技後にバックステップしてくれる「スウェイ」と、連続技後にボウガン攻撃をする「シュート」だ。とくに「シュート」は奥義を出したあとでも、ボウガンで攻撃してくれる。



◀「シュート」は☆の数に比例して、ボウガンの数も増えていくのだ。

▶「スウェイ」は、硬直が長い「轟裂破」にセットしよう。

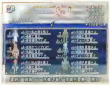
ヒルダ

るるき

操作プレイ時間	8時間
イチオシ術技	ストーンブレイク

パーティNo.1の術攻撃力が魅力だ！

移動速度は遅く、通常攻撃も弱いのでどうしても術に頼ることになる。しかし、メイン武器のタロットカードは術攻撃力が高く、導術も威力の高いものがそろっているので、術だけ使わせるなら強力。詠唱時間が短くなるミスティ系の宝石を装備させたり、作戦を「術技優先でいけ」などに設定しておけば頼りになるキャラクターだといえる。



◀攻撃されて詠唱中断しないように、仲間に守らせよう。

奥義よりも強い!?

ヒルダにももちろん奥義はあり、そこそこ強力なのだが、導術を使った直後に、同じ場所で詠唱しなければならないので敵に狙われやすく、詠唱も中断されやすい。そこで活躍するのが「ストーンブレイク」。円柱状に岩が地面から噴き出す術で、攻撃範囲が広く、ヒット数や攻撃力もバツグンの性能なのだ。性能だけで見れば奥義と大差ないというか、初期で覚えられる奥義より優秀かもしれない……。



◀困ったら「ストーンブレイク」というぐらい強力で頼れる術だ。

FC能力は攻撃的！

FC能力は、より術技の攻撃面を強化させるようなものが多い。術の攻撃力を純粋に強化させるというヒルダらしいFC能力の「ダメージ」や、術の吹き飛ばし効果が強化される「ブロウ」などがある。



◀「ストーンブレイク」に「ダメージ」をセットすれば、さらに強力！

▶★がたまりにくいので「メンタル」も重要だ。

迷 名スクリーンチャット 誌上再録！

「意外だなぁ」　マオ：それにしても、アニーが怖がりだなんて意外だなぁ。もっと勇ましい感じだと思ってたヨ。　アニー：だって、マオがコワい風に話すから……　マオ：笑いながら話してるのに？　アニー：それがコワいのよ……　マオ：ナニソレー!?

エンハンス
戦闘に勝つためにはキャラクターの能力以外に武具の能力も重要となる!

基礎は P.13



エンハンスとは、戦闘に勝利することで獲得できるエンハンスポイント（以下、ＥＰ）を消費して、武具の能力をアップさせていくこと。本作では、装備を買い換える以上に、このエンハンスを利用してより優秀な武器に変えていくことが重要になる。エンハンスを実行するのに、ＥＰ以外は費用などもかからず、どこでも実行できるのも特徴だ。そこで、ここでは効率よく、武器を強化していくためにエンハンスのコツを3つのステップに分けて解説しよう。また、同じ武具に何回かエンハンスを実行することで覚醒することがある、武具の潜在能力についても紹介している。こちらも、しっかり覚えて冒険を有利に進めていこう。

▲EP以外のコストを使用せず、武具の強化ができる便利な要素だ。



▶後述するイレギュラーや武具の継承など、エンハンスの奥は深い。

検証 エンハンスの重要性を再確認！

●能力値によって変化するダメージを検証

エンハンスすると、どの程度ダメージに差がでるのかを検証！　使用武器はハルシュタット（斬撃攻撃力201のものと、斬撃攻撃力を236までエンハンスしたものの2種）で、敵はインセウルス（斬撃防御力98）。ヴェイグのＲＧがＭＡＸ状態で、通常攻撃を10回行ったときの平均ダメージの差を出してみた。能力的には35しか差がないのに、ダメージには50以上の差が出た！

ダメージ差検証

●斬撃攻撃力236：平均289ダメージ
●斬撃攻撃力201：平均238ダメージ



◀武器だけでなく防具もきちんとエンハンスするとよいだろう。

結論 エンハンスはマメに実行するとよい！

STEP 1 戦闘に勝ち、EPを獲得!



▲面倒でも、ひんぱんにパーティメンバーを変えながら戦闘をしていこう。

エンハンスに必要不可欠なのがEPだ。EPは戦闘に勝利することでしか獲得できないので、ためるにはとにかく戦闘をこなさなければならない。また、装備している武器、防具ごとにたまるほか、戦闘に参加していないと獲得できない。つまりキャラクターが6人になると必然的に残り2人はEPを獲得することができなくなる。ストーリー上、特定のキャラクターしか戦闘に参加できない場面もあるので、パーティ変更をして誰もがエンハンスを行えるように平均的に戦闘をしていこう。

EPは上限が決まっている

獲得できるEPには限界があり、200ポイントに達するとそれ以上はたまらなくなる。その状態でいくら戦闘をしてもEPはたまらず、ムダになるので注意すること。戦闘終了後にエンハンスが可能になると、各キャラクターの顔の部分にトンカチマークが出現するので、それが出たらこまめにエンハンスをしてEPをムダにしないように！



▲装備のエンハンスが可能となるとトンカチマークが出現する。



◀トンカチマークが出現したら、こまめにエンハンスを行おう。

STEP 2 EPを効率よくためるには？



▶獲得するEPの差を覚えておこう。

ここでは各キャラクターごとに武器、防具で獲得できるEPの数値を公開する。また、EPを効率よくためるコツなどを解説していこう。

キャラ名	武器	防具
ヴェイグ	4	2
マオ	3	3
ユージーン	2	4
アニー	1	5
ティトレイ	5	1
ヒルダ	4	2

戦闘でのHIT数が多いとEPにボーナスが入る



▲ボーナスを獲得すると戦闘終了後、画面右上にボーナス値が表示される。

戦闘後に獲得できるEPは、戦闘時の行動によってボーナスがつくこともある。そのボーナスを獲得するには、敵に連続で攻撃を当てたときに表示されるHIT数を一定以上にするだけでいい。また、カスタムで変更することができる戦闘の難易度によって、ボーナスが獲得できるHIT数が変化する。イージーでは約18HIT以上、ノーマルでは約15HIT以上、ハードでは約12HIT以上になればEPのボーナスを「1」獲得することが可能だ。難易度を高くすれば敵の攻撃は激しくなるが、そのぶん獲得できるEPが増えるという仕組みになっている。ただし、戦闘終了後にHPが0のキャラはEPを獲得できないので注意すること。



▶戦闘中にやられてしまったら、急いでアイテムで回復してあげよう。

ボーナスEPは戦闘終了時にHPが0では入らない！

EPを効率よくためる2つのコツ

コツ1 弱い敵と戦う!!

一撃で倒すことができるような弱い敵でも、獲得できるEPは低くなったりはしない。「今はEPが欲しい！」という場合なら、馬車屋などを利用してスールズに戻って戦い、戦闘回数を稼ぐといいだろう。



◀敵が弱ければ全オートで戦闘してもやられることはまずない。

コツ2 弱い武器を装備する

EPだけではなく経験値も獲得したいのなら、弱い武器を装備して戦うのがオススメ。敵に与えるダメージが少なければ、弱い敵を相手にしても、連続HIT回数によるボーナスEPを得る可能性が高くなる。



◀強い敵との戦闘はキビしくなるが、そのぶん見返りも大きい。



CHECK

なんで私の武器の獲得EPは少ないの?

6人のなかで武器の獲得EPが最も少ないのはアニー。ユージーンは攻撃力が高く戦闘で活躍してくれるので低めに設定されているのはわかるが、アニーはさらに低く獲得EPが1となっている。回復系の術を使えるのはアニーだけなので、その効果を上げるためにも序盤からパーティに加えてしっかりと育てよう。



◀戦闘を多くこなしてEPをためていこう。



名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！

「よろしくね」　マオ：よろしくね、ティトレイ！　ティトレイ：おう、頼むぜ、ええと……マオだよな？　それから、ヴェイグもな。　ヴェイグ：おまえ……なれなれしい奴だな。　ティトレイ：ハハハ……　よく、周りの人から気さくな男って言われるんだよ。　ヴェイグ＆マオ：…………

STEP 3 EPを使って武具を強化しよう

戦闘でためたEPを使って、実際に武具を強化してみよう。強化できる項目は武器と防具を合わせて全部で10種類。最初は武器、防具ともに各4項目ずつしかないが、エンハンスを繰り返すことで潜在能力が覚醒し、「覚醒率」の項目が追加されるのだ。ここでは、各キャラクターの武具を強化するときのセオリーから、エンハンスの基本的なルールなどを解説。また、発動する潜在能力の一部を公開し、攻略班オススメの潜在能力も紹介するので、実際にプレイするときに役立ててほしい。


▲武具を強化すれば戦闘が楽になり、それにともない回復系のアイテムを節約できるはず。

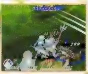
武器	斬撃攻撃力	打撃攻撃力	術攻撃力	FG回復力	覚醒率
防具	斬撃防御力	打撃防御力	術防御力	HP回復力	覚醒率



CHECK まずは長所となる能力を上げようぜ!!

武器に関しては、ヴェイグ＆ユージーンなら斬撃攻撃力、ティトレイは打撃攻撃力を強化。ほかの3人は術攻撃力と、各キャラクターが得意とする項目を集中的に強化すること。防具に関しては、序盤では術撃を多用してくる敵があまり多くないので、防具は打撃防御力をメインに、斬撃防御力も強化するのをオススメする。


◀各キャラクターの得意な項目を強化すれば、効率よく敵にダメージを与えられるのだ。


▶序盤に登場する昆虫系や不死者系などの敵は打撃攻撃力が全体的に高くなっている。

武具によってエンハンスのレベルが異なる

エンハンスで武具を強化するときの回数は、右の写真のように、ブロードソードなら3回ずつ、ハルシュタットなら4回ずつというように武具によって決まっている。序盤で購入できる武具は能力が低いうえに、強化できる回数が少ない。これはいくら強化しても、ストーリーを進めてたどり着く先々の街で購入した武具よりも能力は高くはならないということだ。また同じ武具を使い、エンハンスで強化→武具継承と繰り返してもすぐに能力の限界（P.24を参照）がくる。

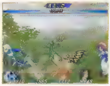





◀強力な武具＝エンハンスできる回数が多いということだ。

エンハンスの回数が増えると消費EPも増加

エンハンスを行うためには最低15のEPが必要で、1回強化するごとに必要EPが＋1されていく。また、武具が強力になると最低消費EPも底上げされる。ストーリーが中盤以降になると敵も強くなるので、エンハンスを確実に行うためにもEPをムダにしないように。ちなみに、ブロードソードで全ての能力を強化したときに消費したEPは合計で330だった。


◀逃亡するとEPは獲得できないので注意!!

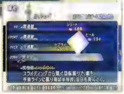
武具継承でエンハンスの回数が増えることも

基本的に各武具のエンハンス可能な回数はあらかじめ決まっている。だが、武具継承（P.24を参照）でエンハンス最大レベルアップのボーナスがついたときのみ、エンハンスを行える回数が各項目に＋1されるのだ。序盤で購入できる武具の能力は低いが、このボーナスを発動することができれば、少しだがほかよりも強化することができるということになる。


◀ブロードソードだと各項目4回強化が可能。

戦闘をサポートする潜在能力に注目!!


▲潜在能力はエンハンスで覚醒するが、武具によって覚醒するまでのエンハンスの回数は違う。


▶潜在能力の発動率が低い場合は、キャラクターを自分で操作して積極的に攻撃させよう。

エンハンスを行うことで覚醒する潜在能力。攻撃したときに敵にステータス異常の効果を与えたり、敵の攻撃を防御することでキャラクターの能力を上げてくれるなど、さまざまな効果を得ることができる。発動率は低いものの、潜在能力の効果は、発動すれば戦闘がかなり楽になる。ここでは武器＆防具につく可能性のある一部の潜在能力と、攻略班がオススメする潜在能力を紹介しよう。なお、潜在能力は武具を入手した時点でどれが覚醒するか決まってしまうようだ。

潜在能力一覧（一部）

武器潜在能力	防具潜在能力
ダメージ3倍	防御時：自分のRGが50になる
自分のRG－20	防御時：HPが3%回復
敵のけぞり時間＋0.5秒	防御時：FGの1つが回復
ダメージに比例したHP回復	防御時：防御力が上昇
アイテムを盗む	防御時：攻撃力が上昇
敵のRG－30	物理ダメージ時：50%に軽減
敵の攻撃力を減少させる	術ダメージ時：50%に軽減
熱毒の追加効果	状態異常：低確率で打ち消し

攻略班オススメ潜在能力!

ここでは攻略班の4名が厳選したオススメ潜在能力を武器2種類、防具2種類ずつ紹介する。どれも覚えておいて損のない潜在能力ばかりなので、たいへんかもしれないがぜひとも発動させて使用してもらいたい。

【武器】ダメージ3倍


▲物理攻撃をするヴェイグたちには最高の潜在能力。全員の武器に発動させたい能力だ。

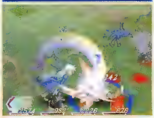
【武器】ダメージに比例したHP回復


▲ダメージが約450の場合、回復量は約50となる。攻撃力の高いユージーンにオススメ。

【防具】物理ダメージ時:50%に軽減


▲物理ダメージを半減してくれるありがたい能力。ただ術技を多用する敵には効果がない。

【防具】防御時:攻撃力が上昇


▲攻撃力が上昇することで、通常なら約186のダメージが約242までアップした。



名（迷）スクリーンチャット 誌上再録!

「おれたちの共通点」　ティトレイ：なあ、ヴェイグ、おまえは何歳なんだ？　ヴェイグ：18歳だ……おまえは？　ティトレイ：おれは今は17だけど、今年18歳になる。つまり、おまえと生まれた年は同じだ。境遇も似てるし、年も近いし、おまえとはいいコンビになれそうだな！　ヴェイグ：…………

武具継承　武具を継承することでまったく別の力が発動することもある！

基礎は P.13


▲武具継承はスールズ以外の街の武器＆防具屋で実行可能。とくに手数料などはかからない。

武具継承とは、エンハンスで高めた武具の能力を新しい武具に引き継がせることをいう。ただし、引き継がせるといってもエンハンスで上昇させた能力がそのまま新しい武具に引き継がれるわけではない。そこで、ここでは武具継承をすると、何が継承されるかを検証するとともに、武具継承の基本的な流れや潜在能力の覚醒についても解説していこう。これを読んで、武具継承のシステムを理解し、より強力な武具を作り出せるようになってみよう。

武具継承の流れ

武具継承を行うには、それを実行する武具にある程度の条件が必要で、それを満たさなければ行うことはできない。ここでは、武具継承をするための流れを3つのポイントに分けて解説。武具継承は直接戦闘の勝敗にも影響するので確実に覚えよう。

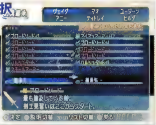
1 戦闘に勝ちEPを獲得！

武具継承するためには、まずエンハンスで武具の能力を上げる必要がある。最低1回は能力を上げていないと継承元の武具として選択できないので注意すること。武具をエンハンスするためには戦闘で勝利すると獲得できるEPが必要となる。武具継承を行う装備のEPはあらかじめためておこう。


◀EPを獲得するためには戦闘に参加するだけではなく、戦闘に勝たなければEPを獲得できない。

2 継承される武具を選択

武具の継承は装備品屋にある「武具継承」の項目を選択することで行える。ただし、継承元となる武具は、エンハンスで強化した武具に限られる。また継承先となる武具は、未強化＆未継承の状態でなければならない。武具継承をするためには、強化済みの武具と、手つかずの武具の2つが必要となるのだ。


◀エンハンスで武具を強化しておかないと、名前の表示が赤くなり継承元として選択できないので注意。

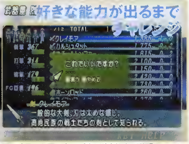
3 武具継承の終了

武具の継承が無事終わると名前の色が白から薄い黄色に変わり、能力を引き継いだことになる。また、継承元の武具にEPが残っていた場合は、継承先の武具には能力以外にもその残りEPの半分が引き継がれることになる。すべてとはいえないが、今までためたEPがムダになることはないのだ。


◀一度でも継承してしまうと、その武具はエンハンスで強化しない限り武具継承できなくなる。

潜在能力はランダムで決定する

エンハンスを行うくと武具に秘められた力、潜在能力が覚醒する。潜在能力は全64種類あるが覚醒するのはそのうち1つだけ。また、覚醒する潜在能力は武具を入手した時点で決定しているので武具を入手する前にセーブをし、入手→エンハンス→潜在能力の確認をしよう。もし自分が求めていた潜在能力が発動しなかったら入手からやり直そう。



▲同じ武具でも買い直せば違う潜在能力が覚醒することがある。どうしても「あの潜在能力が欲しい！」と、いうのなら何度も買い直してみよう。

検証　武具継承によってどれだけの能力を引き継ぐのか？

●エンハンスを実行した回数によって変化！

検証にはブロードソード+3と+12を使用。+3のほうは斬撃攻撃力のみ3回強化し、+12のほうは斬撃攻撃力、打撃攻撃力、術攻撃、FG回復力を回ずつ強化したものだ。これを強化前のブロードソード（斬撃100、打撃70、術撃50、FG回復30）へ武具継承した。結果は右の写真のとおりで、基本的にはエンハンスを実行したぶんだけ能力が上がっている。ただし、+12のほうの斬撃はボーナス（下段参照）が発生している。

ブロードソード+3を継承

斬撃	打撃	術撃	FG回復
103	70	60	30

ブロードソード+12を継承

斬撃	打撃	術撃	FG回復
118	73	63	31

結論　+の数値ぶん引き継ぐ

●+が多ければボーナスもアップ

ボーナス値とは武具継承をしたとき、一定の条件でいずれかの項目に+ぶん以外の数値が加算されることをいう。ここでは武具をエンハンスで強化したぶん、どれだけボーナス値が増えていくかを検証してみた。結果は、+に対して比例してボーナス値が増えていることがわかる。ただ、ボーナス値によって+ぶん以上の能力が追加されるものの、爆発的には能力アップすることはない。


◀EPが残っているようなら、残らないようにすべての項目を強化しておこう。

+によるボーナス値の違い

+合計	ボーナス
+1	11
+2	13
+3	15
+4	15
+5	18
+6	18
+7	19
+8	19
+9	20
+10	20

検証　継承を繰り返すと能力は上がり続けるのか？

●同じ武具を何度も継承してみると…!?

武具から武具へと能力を引き継がせる武具継承。武具継承は、育てた武具の能力を新たな武具へと引き継がせていくのだが、同じ武具同士を何度も繰り返し継承することで、能力は上がり続けるのかをここでは検証してみた。検証に使用する武具は、ブロードソードとメッシュクロークの2つだ。なお、表中のEHはエンハンス回数を表します。


▲もし能力が上昇し続けるのなら、序盤の街で継承し続ければ……。

ブロードソードの場合

回数＼EH	+1	+2	+3
1回	106	111	115
2回	109	114	118
3回	116	121	125
4回	114	119	123
5回	109	114	118
6回	113	118	122
7回	116	121	125
8回	109	114	118
9回	109	114	118
10回	114	119	123

メッシュクロークの場合

回数＼EH	+1	+2	+3
1回	60	63	65
2回	64	67	70
3回	70	73	76
4回	70	73	76
5回	70	73	76
6回	70	73	76
7回	64	67	70
8回	70	73	76
9回	70	73	76
10回	70	73	76

●同じ武具での継承には限界がある

武具継承を繰り返したところ、基本的に能力の上限は上がらなかった。能力の低い武具同士で継承を繰り返すより、より強い武器への武具継承がいいようだ。

結論　より性能のいい武具に武具継承したほうがよい


◀能力の底上げにはならないが、継承によって本来より少し性能が上がる。

迷誌上再録！ 名スクリーンチャット

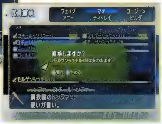
「悪いか？」　マオ：ティトレイは、お姉さんと一緒にあの工場で働いてたの？　ティトレイ：ああ、そうだけど……　マオ：ティトレイって、いつもお姉さんと一緒だったんだネ。　ティトレイ：わ、悪いか？　マオ：別に悪いなんて言ってないヨ？



武具継承中にイレギュラーが起こるってホント?!



▲イレギュラーが起これば、強力な武具を入手することが可能だ。



▶イレギュラーの武具狙いで何度も武具継承を行うのもいいだろう。

武具継承を行うとごくまれに「イレギュラーが起こりました」、というメッセージとともに継承元の武具とは見た目も能力もまったく違ったものができあがることがある。こうなると、継承先の武具よりも能力が上がっているのはもちろん、店では購入することができないレアな武具へと変貌をとげているハズだ。ただし、イレギュラーの発生確率は低く、狙って起こそうとしてもそうそう起こるものではない。もしイレギュラーが起きたときは、かなり運がよかったといえるので、その武具は大切に育てていくようにしよう。

イレギュラーは3パターンある！

イレギュラーには、通常では覚醒しない「レア覚醒能力」と、武具継承時に継承先よりも性能が高い武具に変異する「形状変化」、6つの属性のうち、3つの属性効果が防具に付く「属性付加」の3種類が存在する。どれも発生する確率はかなり低い（下記の式を参照）。そのなかでも一番発生率が低いレア覚醒能力をピックアップし、一体どれくらいで発生するかを検証してみた。あらかじめ10回継承を行ったバスターソードを、100回武具継承をした結果、レア覚醒能力が起きたのは0回だった。形状変化のイレギュラーは、下記の表と同じ組み合わせで武具継承を行うと、発生する可能性がある。ちなみに表の組み合わせはほんの一部なので、まだたくさんの形状変化武器が存在する。

イレギュラー発生確率

レア覚醒効果:継承回数÷60000
形状変化:ランクの低い武器を継承&継承回数÷3000
3つの属性付加:属性防具継承&継承回数÷10000

イレギュラー発生対象武具一覧

	種類	イレギュラー対象武具名	イレギュラー後武具名
武器	剣	バテレール+バスターソード	エレキギター
		バスターソード+クレイモア	オブシディアン
		クレイモア+ハルシュタット	ネートスタンゲ
	トンファー	アイアントンファー+エトゥーリア	リコーダー
		エトゥーリア+スチールトンファー	クワンジャル
		スチールトンファー+モルゲンシュテル	キュラーバ
	槍	フルーリー+ヤンタオ	マイクロフォン
		ヤンタオ+ギサメル	グングニル
		ギサメル+ショウズリ	ゲイボルグ
	杖	セプター+フェイスタッフ	三味線
		フェイスタッフ+ソウルセプター	アンダリューサイト
		ソウルセプター+ホーンロッド	ジストロシーズ
	ナックル	レザーアームズ+サイティ	すず
		サイティ+アイアンアームズ	シンガータ
		アイアンアームズ+ブランディッシュ	ユワンヤン

	種類	イレギュラー対象武具名	イレギュラー後武具名
武器	カード	カード+ソウルカード	ブルースハープor グロウイン
		ソウルカード+スターカード	セイロスタ
防具	アーマー	スケールアーマー+アイアンアーマー	ディアマンティクス
		アイアンアーマー+スチールアーマー	ダシュターロ
	ジャケット	シルバージャケット+ムーンジャケット	バルマンディフェン
		ムーンジャケット+ゴールドジャケット	ブェーロステル
	メイル	スケールメイル+アイアンメイル	ピロクセーム
		アイアンメイル+スチールメイル	セフィーロ
	クローク	シルバークローク+ムーンクローク	チャチミール
		ムーンクローク+ゴールドクローク	ウェディングドレス
	プレート	スケールプレート+アイアンプレート	ナッシェビルド
		アイアンプレート+スチールプレート	ボルレックス
	ローブ	シルバーローブ+ムーンローブ	ファイナクロス
		ムーンローブ+ゴールドローブ	リフレール

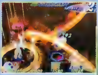
特別企画 その2 攻略班自慢のパーティを公開!

戦闘系システム担当の4人のライターがオススメするパーティを公開。各ライターのパーティに対するこだわりだけではなく、戦闘をするときの流れも解説！　なお、各人一番左のキャラが操作キャラだ。

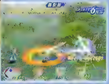
担当ライター:李一　ちょっと後ろからパーティを眺めよう

マオ　ヴェイグ　アニー　ティトレイ

とにかく、後衛を使ってみよう！　とただそれだけでマオを操作キャラに。マオを操作して初めてわかりましたが、術は意外にHIT数が稼ぎやすいようです。それに、後衛は前衛ほど連携や移動を考えなくてすむので、アクションが苦手な人にもオススメです。



▲術系の奥義はあまり連携を気にしなくてもいいので、落ち着いて出せます。

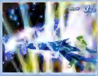


▼前衛の近くにいると、秘奥義が発動しやすいかも。

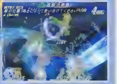
担当ライター:るるき　とにかくティトレイで奥義を決めまくりますぜ!!

ティトレイ　ヴェイグ　アニー　ヒルダ

パーティ構成はティトレイとティトレイの回復をするアニー、ティトレイの援護をするヴェイグとヒルダです。ティトレイ自身は奥義を連発できるように、FG回復の早い特技をFC能力の「スペシャル」にセット。スピードを生かした攻撃で大暴れです！



▲秘奥義だってティトレイを中心に狙っていきます！かなり強力です！



▼どこまでも敵を蹴り上げて行け！　ティトレイ！！

担当ライター:おくやん　打撃中心の武闘派パーティ圧倒的な手数で押し切る！

ユージーン　ヴェイグ　ティトレイ　ヒルダ

術が得意なキャラクターは1人にして、物理攻撃が得意なキャラクター3人を投入。強力な術が多用できないものの、そこは機動力と手数で敵を圧倒しながら戦います。ボクはFTGやACTが好きなので、攻撃や特技、奥義を多用できるこのパーティでガンガン戦っています。



▲ボス戦で苦戦しそうならアニーを参戦させ、回復役として活躍してもらいます。



▼敵を囲めば一方的に攻撃をヒットさせることが可能。

担当ライター:バオウ中里　ヴェイグと3匹の子猫ちゃんたち♥って、面倒見るのたいへんすぎっ!

ヴェイグ　マオ　アニー　ヒルダ

テーマはハーレム！　マオについては各自脳内で補完するように。後衛3人がヴェイグを守り立てていくのが理想だけど、実際は後衛に迫る敵をヴェイグがヒィヒィ言いながらはがすハメになっちゃうんだよね。そのぶん立ち回りを鍛えるにはいいかもしれないけどさ。



▲アニーの術は、ほとんどヴェイグに集中。ドンドン攻めるどぉ！



▼ごめん、忙しすぎてこっちの体がもちましぇーん。



迷誌上再録！名スクリーンチャット

「マオのバトルブック・2」　マオ：フフンーフーン♪　ティトレイ：何書いてんだ？　お、なんだよ、おれのことじゃねえか？　マオ：戦った相手のコトを書いてるの。ティトレイも一応ネ！　もし手ごわい相手とかがいたら、見せてあげるからいつでも言ってネ。　ティトレイ：つまり、そいつを読めば、敵の弱点とかそういうのがわかるんだな？　マオ：そうそう……ティトレイの弱点は……　セレーナさん、と……　ティトレイ：……ちょ、ちょっと待てーい！

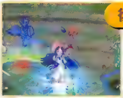
戦術 オートキャラの行動を決定する、戦闘のカギを握るコマンド

基礎は P.14

いかにキャラ操作に自信のある人でも、操作できるのは1人だけで、残り3人はCOM操作に頼ることになる。それだけに戦術で設定する行動基準はとても重要だ。仲間の特性は武器による技を駆使する前衛タイプと、術を駆使する後衛タイプに大別でき、それらの長所を把握したうえで設定することがポイント。それぞれの設定の効果を理解し、ベストの指示を導き出そう。あらかじめ設定できる3つの作戦の準備は常におこたらないようにして、いざというときに役に立ててほしい。



前衛タイプ
◀ヴェイグ、ユージーン、ティトレイが該当。特技→奥義のコンボでたたみかけるのを得意とする。後衛のガードも大切。



後衛タイプ
◀マオ、アニー、ヒルダが該当。コンボはないが、範囲攻撃や回復などの術を得意とする。詠唱中は無防備なのが弱点。

作戦行動

どの敵を狙うか、判断基準を決める

主に攻撃目標の選択基準を設定する。接近して攻撃を行う前衛タイプでとくに重要な選択となる。移動にも影響を与えるので、前衛と後衛が分断されるような設定にならないよう注意しよう。前衛は強敵に対しての壁役、後衛は弱い敵を術で一掃していくのが理想だろう。

オススメ設定

- **前衛** 無難なのは「目の前の敵を狙え」。攻撃重視なら「敵の数を減らせ」、防御重視なら「後衛を援護せよ」もあり。
- **後衛** ヒルダ、マオは「奥の敵を狙え」や「敵の数を減らせ」、アニーなら「前衛についていけ」がセオリーだ。

作戦行動アドバイス

1 目の前の敵を狙え 手近な敵から片づけていく設定。短時間で敵を全滅など、グレード獲得面で使いやすい反面、敵の隊列しだいでは包囲されることも。

2 奥の敵を狙え 後方の敵や詠唱中の敵を狙うが、奥に踏み込むために包囲される恐れがある。前衛タイプよりは術を使うヒルダやマオに向いている。

3 ガードを崩せ RGが低い敵を狙う傾向があり、「勇敢に戦え」などに攻撃頻度を設定すると相性がいい。後衛タイプにはあまり意味がなさそう。

4 後衛を援護せよ 術の詠唱中に攻撃されると術が無効になるので、後衛タイプを重視したい場合に使う設定だ。前衛タイプに設定しないと意味がない。

5 前衛についていけ 前衛を陣術でフォローしたいアニー向きの設定。ただし前衛が「奥の敵を狙え」などの場合一緒に踏み込んでしまうので注意。

6 分散して戦え より多くの敵をターゲットできるほか、強力なライン攻撃をするボス戦などで被害を最小限に食い止める効果もある。

7 敵の数を減らせ HPの低い敵を狙うので、ザコ戦では多用する。敵の位置関係に関係なく術で攻撃指定ができる、後衛タイプ向きの設定だ。

8 強敵はまかせた HPの多い敵を標的にする。前衛タイプに設定して足止めさせ、残りのメンバーではかのザコを処理するといった使い方が有効。

攻撃頻度

攻撃的にいくか、ガードを固めるか

文字どおりどれだけ攻撃に徹するかの度合いを設定する。RGの増減に直結するので、攻撃的な設定をすればいいというものではない。とくにHPの少ないメンバーに攻撃的な設定をすると、守りに入ったときに弱いので注意しよう。初めて踏み込む場所では「冷静になれ」で様子見し、その結果で設定を調整していくのがオススメだ。

オススメ設定

- **前衛** 基本的には「勇敢に戦え」でいいが、ティトレイはHPが多くないので「バランスよく戦え」のほうがよさそう。
- **後衛** 「バランスよく戦え」か「冷静になれ」の2択。術が生命線なのでRGを上げない攻撃頻度のほうがいいだろう。

攻撃頻度アドバイス

1 退避に徹せよ ボス戦時に、明らかなスキがわかるまでこの作戦で待機させるくらいの使い道。RGがゼロになるとガード不能になるので注意。

2 冷静になれ ボス戦など、長期戦を覚悟するケースに使用。奥義の必要RGを下げる、FCの「スペシャル」などとの併用がポイントとなる。

3 バランスよく戦え クセのない、無難な戦い方をする。迷った際にこの設定にしておけば間違いはないが、奥義は発動しにくくなるかも。

4 勇敢に戦え 格下のザコ戦など、一気にたたみかけたい場合に適した設定。防御力に不安のある後衛タイプにはオススメできない。

5 攻撃に徹せよ 攻撃に特化した作戦で、RGがたまりやすい反面、HPが回復しにくい。強敵相手に使う際はピーチグミなどでのフォローを覚悟。

術技条件

ドンドン術技を使うか、奥義に賭けるか

術技の使用頻度を設定し、おもにFGの確保に影響する。陣術が中心のアニーだけは弧法陣を張る対象の設定になっている。あまり術技を積極的に使わせると奥義までつながらないことが多くなるので、攻撃頻度の設定と合わせて調整しよう。アニーの場合は陣術が回復の中心となることを考慮し、誰をフォローしていくかを基準に設定すること。

オススメ設定

- **前衛** 基本的には「ダメージを稼げ」でOK。奥義を温存したい場合は「切り札は取っておけ」にしておくといい。
- **後衛** 前衛と考え方は変わらない。アニーは「仲間の危機を救え」か「前線を援護しろ」で操作キャラのフォローが基本だ。

術技設定アドバイス（通常）

1 術技は使用するな 特定の秘奥義、グレード獲得狙いなどの理由がない限り使わない設定。とくに後衛タイプにこの設定を使うとまるで役に立たない。

2 切り札は取っておけ 普段はこの作戦でFGをキープしておき、一気に攻めたい場合にほかの作戦に変更するなど、切り替えを念頭に設定すると効果的。

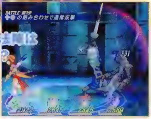
3 先制を狙え 定番術技にしぼって戦う際には有効だが、FCの成長が片寄りがちになるのが欠点。手数で勝負するティトレイなどによさそう。

4 ダメージを稼げ 敵に効果のある術技を優先するため無難な選択で、常にこの設定でもいい。攻撃頻度設定をある程度積極的にさせることが大切。

5 術技優先でいけ FGがたまりしだい術技を使うので、前衛タイプだと奥義まで連携せずに終わる可能性が高い。どちらかといえば後衛タイプ向き。



術技設定が奥義の発動を左右する！
◀奥義の一撃を重視するか、術技で手数重視か？ FCの成長にも影響する設定なのだ。



アニーの弧法陣はどこへ行く？
▶アニーの設定は誰を基準に術を使うかを決める。基本的には前衛のフォローがいい。

術技設定アドバイス（アニー）

1 術技は使用するな HP回復やサポートがメインのアニーにこの設定は無意味。これを選ぶくらいなら、ほかのメンバーと入れ替えたほうがいい。

2 仲間の危機を救え HPが減ったメンバーの回復を心がける設定で、操作キャラが前衛タイプの際はこれが無難。FCの「エイミング」があるといい。

3 後方を援護しろ RG回復速度向上などの陣術で術の効果、使用頻度を高めたい際に使える。前衛がおろそかになりがちなので、作戦切り替えが必要。

4 前線を援護しろ 「仲間の危機を救え」と似た行動をするが、こちらは状態変化の術を多用する。攻撃重視の戦闘では効果を発揮するはずだ。

5 術技優先でいけ 常に弧法陣を張ってくれるのでFCが成長しやすいが、前線の援護とならないことも多い。奥義の使用頻度も高くはない。



名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！
「どういう意味？」 マオ：ねえねえ、ティトレイが言ってた三つ星って、どういう意味？ ティトレイ：まあまあ、ってことかな？ 最高の場合は五つ星だ。 マオ：じゃあ、最低だと1つ星ってコト？ ティトレイ：ノンノンノンノン……最低なヤツには、星は1個たりともやれないな。使いたかったら、マオも使っていいぜ！ マオ：……ボクはいいや。

隊列　キャラの配置によって生まれる隊列効果を使いこなせ！

基礎は P.14

隊列を設定する意味は、キャラ同士が連携しやすい配置に調整することと、配置から生じる隊列効果を利用することにある。戦闘開始後の敵との距離が大幅に変わるわけではないことにも注意したい。配置によって敵に回り込まれにくくしたり、陣術のサポートを得やすくするなどの恩恵がある。隊列効果は6種類の能力補正が生じるほか、密集することでメンバー同士でHP回復を補完し合う効果も。バランスのよい配置でよりよい隊列効果を得よう。



白い点滅はHP分配回復のあかし

▲点滅していると、攻撃でHP回復する際に隣接メンバーも回復する。点滅が明るいほど分配量は多い。ヴェイグ、ユージーン、ティトレイを集めたパーティ向き。後衛はとにかく術で前衛をサポートしよう。

オススメ隊列



ザコ駆逐用隊列

前衛を攻撃力上昇に配置。後衛は防御力上昇か術攻撃力上昇にする。アニーは前者、マオかヒルダは後者がオススメ。



強力なボス向き隊列

HP回復を重視し、守りを堅める隊列だ。攻撃力がほしい場合は術攻撃力上昇で後衛が使う術にまかせよう。

検証　隊列の変化による能力のパワーアップはいったいどの程度違うのか!?

隊列の設定によってキャラクターの能力が補正されるのはマニュアルなどで知っていると思うが、はたしてその有無でどのくらい差が生まれるのか？実際に測定してみた。

■能力アップ一覧

●…攻撃力上昇　★…術攻撃力上昇
●…防御力上昇　★…術防御力上昇
●…HP回復力上昇　★…FG回復力上昇

比較検証方法

術防御力検証は導術を使う敵で行った。FG回復力はFGがゼロからMAXになるまでの秒数を計測。HP回復力は「バーンストライク」命中時に。そのほかのダメージは複数回戦闘して最大値をチェックした。

自分…マオ
敵…ガルトン、カースコット
レベル・装備は同じ
敵・自分ともにRGゼロ
攻撃は通常攻撃もしくは「バーンストライク」を使用

比較検証結果

	あり	なし
攻撃力上昇	与ダメージ625	与ダメージ580
防御力上昇	被ダメージ66	被ダメージ74
HP回復力上昇	最大+383	最大+325
術攻撃力上昇	与ダメージ2072	与ダメージ1624
術防御力上昇	被ダメージ16	被ダメージ19
FG回復力上昇	約7秒	約9秒

結論　この変更だけで戦局が変わるほどの効果はないものの、キャラの特性を伸ばす設定を心がければ積み重ねは大きい。前衛は直接攻撃力重視、後衛は術攻撃力重視がセオリーだ。



隊列効果を上手に利用しよう



隊列効果による分配は上の写真のとおり。中央に位置していたヴェイグは分配量が多くなっている。これはあくまで例なので、実際にはHPが減りやすい味方に多く分配するといい。

グレード獲得　あらゆる敵をクールに倒してカウントを増やせ！

グレードは敵を倒す、もしくは全滅させた際に右のような条件を満たすと戦闘終了画面に表示される。『TOR』では敵とのレベル差に関係なく獲得でき、努力しだいでパーフェクトも可能だ。冒険中の役には立たないが、過去のシリーズでは2週目以降にグレードを消費して各種機能を設定できたのが記憶に新しい。

グレードリスト

10 HITS OVER!	10連続以上ヒットさせて倒す
25 HITS OVER!	25連続以上ヒットさせて倒す
5 CHAIN OVER!	個人5連携をヒットさせて倒す
NO DAMAGE FINISH!	一度も攻撃を受けずに敵を全滅
FULLHP FINISH!	全員のHPが最大の状態で敵全滅
10 SECONDS FINISH!	10秒以内に敵を全滅させる
30 SECONDS FINISH!	30秒以内に敵を全滅させる
NO GUARDED FINISH!	攻撃をガードされずに敵を全滅



ボスにもグレードが存在する！

◀バトルブックには記録が表示されないが、ボス戦では通常の10倍のグレードが加算される。ザコ同然のボスでもカウントされるのでチャンス！





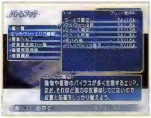
敵の出現グループごとに獲得

▶同じ敵の組み合わせでも出現数が違えば別パターン扱い。1つのエリア内ですべての敵出現パターンでグレードを獲得すればコンプリートできる。

グレード獲得のコツ

奥義、秘奥義の習得以降に勝負！

▶個人5連携や25連続ヒットは奥義、秘奥義がないと不可能、もしくは非常に難しい。本格的なグレード獲得はこれらのグレードを意識的に狙えるようになってから行うのがいいだろう。



◀序盤のグレード稼ぎはどんなに粘っても70%程度でストップ。

戻れないダンジョンに注意

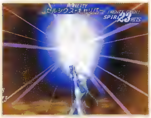
『TOR』はほとんどのエリアにいつでも戻れるが、ストーリーの都合上、クリアすると戻れないか、敵が発生しなくなる場所もある。そんな場所ではクリア前にグレードを稼ぎたい。



◀ペトナジャンカの製鉄工場などがこれに該当する。

弱い敵でヒット数を稼ぐには

序盤の敵に25ヒットは当てきる前に倒してしまい、かなり難しい。初期装備を購入してダメージを抑える、ある程度ヒット数を稼いでから秘奥義でトドメを狙うなど、工夫が必要だ。



◀秘奥義は全部当たるまで敵が死なないのでカウント稼ぎに最適。

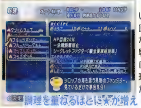


迷名スクリーンチャット 誌上再録！

「ふたりきりの旅路・1」　ティトレイ：マオ、ユージーン、軍を出てからヴェイグに会うまでは、どんな旅だったんだ？　ユージーン：様々な能力者と戦った……　マオ：そうそう、暴走してる人を止めたり、ユージーンを逆恨みした人に襲われたりネ。　ティトレイ：へえぇ、大変だったんだなぁ。　マオ：でも、楽しかったヨ！　おかげでイロイロなフォルスを知るコトができたし……　絶対に負けなかったもんネ！

料理 料理の効果と食材集めについて理解し、料理の真髄に迫れ！

基礎は P.15



瞬時にHPを回復させる手段がほとんどない『TOR』において、唯一ともいえる全体回復方法が料理。1戦闘につき1回しか使えないが、戦闘不能まで回復し、さらには次の戦闘で特殊効果が発生することもある。上手に食材を集めてどんどん料理をしよう！　料理の回数を重ねていくと、特別な効果を持ったカスタム料理が作れるようになる。

調理を重ねるほどに★が増えトッピングを加えた新メニューができる！

シークレットファクターで戦闘を有利にしよう!

熟練度を高めると発生する未知の効果がシークレットファクターだ。料理を食べた直後の戦闘で効果が表れる。

料理の熟練度	
★×1	カスタム料理1、シークレットファクター追加
★×2	カスタム料理２追加
★×3	カスタム料理３追加
★×4	？？？

上手な利用法 料理のための食材は、その料理を覚えた地域で敵が落とす確率が高い。これを念頭に置き、P.29の食材調達リストも参考に料理選択することをオススメする。シークレットファクターは発生率が低いものの効果は大きいので、ボス戦直前に発生させると有利に！



熟練度4の効果は?
ひょっとしたらシークレットファクター発生率と関係があるのかも……?

シークレットファクターが発生する★×1～3までと★×4で各50回ずつ料理。その確率の比較ではあまり変化はない模様。

シークレットファクター発生率	
★×1～3	★×4
4/100	6/100



食材確保の強い味方となる ―― マジカルポット

サニイタウン以降の街周辺に点在する食材調達施設で、正面の店員と話すともらえるマジカルポットは、一定時間移動するごとに食材を無料で届けてもらえるスグレモノ。ガルドを払えば食材の種類、個数、配達頻度のレベルを各項目最大8レベルまで強化できるのだ。



▲ポット合計レベルが6の倍数ごとに左の店員から料理習得可。

マジカルポットを使うには食材チケットが必要!

フィールドマップ上に落ちている宝箱から手に入れた食材のチケットは、食材調達施設で渡すことでその食材が届くことになる。世界をまわってチケット入手しよう。

チケットを渡すメリット

- 渡したチケットの食材がポットに届けられる確率がアップ!
- 食材調達所で購入が可能に（ただし、渡したチケットに応じた量しか買えない）
- ポットのレベル上限を上げられる

マジカルポットを活用するポイント

●とにかくチケットを集めてポットのレベルを上げよう

マジカルポットのレベルを上げるにはガルドが必要だが、その限界はチケットを渡すとアップする。最大値の合計レベル24になるまで、ひたすらチケットを集めよう。

●得意料理の必要食材チケットを重点的に集めること

チケットを渡した食材ほど、ポットに運ばれる確率がアップする。多用する料理のチケットにしぼって集めれば、効率よく食材を調達できるというわけだ。

◆料理リスト

ベース料理名	レシピ			増減量 HP	増減量 RG	特殊効果	シークレットファクター	カスタム料理 NO.	カスタム料理名	必要食材	追加効果
クリームスープ	ミルク	ニンジン	ジャガイモ	15%	+6	－	獲得ガルド2倍	1	チキンスープ	チキン	HP回復＋3%
	－	－	－					2	パンスープ	ブレッド	FGが1つ全快する
								3	クリーム雑炊	ライス	シークレットファクター発生率アップ
ハンバーガー	ブレッド	ビーフ	レタス	15%	+3	FGが1つ全快する	エンハンスポイント+10	1	チーズバーガー	チーズ	HP回復＋5%
	－	－	－					2	タマゴバーガー	タマゴ	1分間熱毒を防止する
								3	トマトバーガー	トマト	シークレットファクター発生率アップ
サンドイッチ	ブレッド	レタス	タマゴ	20%	－3	－	敵全員を熱毒状態にする	1	まろやかサンドイッチ	バター	HP回復＋4%
	－	－	－					2	カッパサンド	キュウリ	1分間マヒを防止する
								3	カツサンド	ポーク	シークレットファクター発生率アップ
フルーツポンチ	イチゴ	バナナ	キウイ	20%	－	1分間熱毒を防止する	敵全員を凍結状態にする	1	フルーツヨーグルト	ミルク	HP回復＋7%
	－	－	－					2	アップルポンチ	リンゴ	味方全員のRGを5%にする
								3	スッパポンチ	レモン	シークレットファクター発生率アップ
唐揚げ	レモン	チキン	イカ	20%	+4	－	全ダメージ半減	1	18本唐揚げ	タコ	HP回復＋6%
	－	－	－					2	海鮮フライ	エビ	戦闘開始から10秒間攻撃を回避
								3	揚げだし豆腐	とうふ	シークレットファクター発生率アップ
リゾット	ライス	チーズ	ミルク	25%	+7	－	通常攻撃連携数を＋1	1	リゾートリゾット	チキン	HP回復＋10%
	－	－	－					2	こってりリゾット	バター	FGが2つ全快する
								3	いかめしリゾット	イカ	シークレットファクター発生率アップ
カレーライス	ライス	ジャガイモ	ニンジン	30%	+10	FGが1つ全快する	敵全員を衰弱状態にする	1	ハニーカレー	リンゴ	HP回復＋8%
	ポーク	－	－					2	海物カレー	タコ	FGが2つ全快する
								3	まろやかカレー	ミルク	シークレットファクター発生率アップ
オムライス	タマゴ	ライス	タマネギ	30%	－4	－	敵全員を恐慌状態にする	1	まろやかオムライス	バター	HP回復＋6%
	チキン	－	－					2	デミオム	トマト	1分間恐慌状態を防止する
								3	とろけるオムライス	チーズ	シークレットファクター発生率アップ
野菜サラダ	キュウリ	レタス	ダイコン	30%	－6	－	RGチャージ速度2倍	1	おんたまサラダ	タマゴ	HP回復＋11%
	ニンジン	－	－					2	シャキシャキサラダ	シャケ	1分間衰弱状態を防止する
								3	ダイエットサラダ	とうふ	シークレットファクター発生率アップ
カルボナーラ	パスタ	チーズ	タマゴ	35%	+4	1分間マヒ状態を防止する	ステータス減少効果無効	1	スープスパ	ミルク	HP回復＋6%
	バター	－	－					2	他人カルボナーラ	ポーク	1分間鈍足状態を防止する
								3	イカルボナーラ	イカ	シークレットファクター発生率アップ

名（迷）誌上再録! スクリーンチャット

「腹が減ると……」　ティトレイ：なあ、ヴェイグ、腹が減ったな？　ヴェイグ：減ってない。　ティトレイ：ガマンすんなって。さっきから全然しゃべってないだろ？　腹が減ると口数が減るって言うぜ？　ヴェイグ：おまえは増えている。　ティトレイ：そうか？　腹が減ってもう何も言う気力……　ヴェイグ：……ユージーン、このまま先へ進もう。

◆逆引き食材調達リスト

	エリア名							
	スールズ	アルヴァン山脈	ミナール	ベトナジャンカ	サニイタウン	アニカマル	パビログラード	首都バルカ
ジャガイモ	○		×	×	×	○		×
ニンジン		○	×	×	×	○		×
ミルク		○	×	×		○	×	×
ビーフ	×	○	○	×	×	×	×	×
ブレッド	×	○			×	×	×	×
レタス	×	○	○	○	×	×	×	×
タマゴ	×	×	○		×	×		○
イチゴ	×	×	×	○		×	×	×
キウイ	×	×	×			×	×	×
バナナ	×	×	×	○		×	×	×
レモン	×	×	×	×	×	×	×	

	エリア名							
	スールズ	アルヴァン山脈	ミナール	ベトナジャンカ	サニイタウン	アニカマル	パビログラード	首都バルカ
チキン	×	×	×	×	×	×		
イカ	×	×	×	×	×	×	×	×
チーズ	×	×	×	×			×	
ライス	×	×	×	×				
ポーク	×	×	×	×	×			×
タマネギ	×	×	×	×	×	×		
キュウリ	×	×	×	×	×	×	×	×
ダイコン	×	×	×	×	×	×	×	
パスタ	×	×	×	×	×	×	×	
バター	×	×	×	×	×	×	×	

※イカ・タコ・マグロ・タイ・シャケ・エビはパビログラード港・バルカ港で購入可

宝石合成　2つの宝石を1つにして、新しい宝石を生み出す！

サニイタウン以降の街にある装飾屋では宝石が販売されていて、店頭で宝石合成が選択できる。これは文字どおり宝石同士を合成して新たな宝石を作るコマンドで、組み合わせしだいでは効果の高い別の宝石を生み出すことも可能！　後半になればなるほど、敵から入手できる宝石の数が増えてきてすぐに上限の60個に達してしまう。その前に今ある宝石はなるべくほしいもの・強力なものに変えてしまおう。うまく使えば店で買うより早く強力な宝石を入手することができるのだ。

宝石フィートパール
斬撃攻撃力を上昇させる宝石。

＋

宝石マッスルパール
打撃攻撃力を上昇させる宝石。

2つの宝石から 別の宝石へ！



▲どんな宝石になるかは組み合わせしだい。下のリストを参考にしよう。

特定の組み合わせで上位宝石を作れる！ パール ▶ オニキス ▶ トパーズ ▶ さらに上位へ

【宝石合成のルールをチェック】

●ランクの違うもの同士は合成できない

合成する際は、パールならパール同士、オニキスならオニキス同士でないと合成できない。下位宝石が余っている場合は早めに合成して上位に作り直したほうがいいだろう。

●宝石の組み合わせはランクに関係なく結果は同じ

ランクとは「○○オニキス」「××パール」といった、宝石の種類のこと。たとえばフィート×マッスルであれば、ランクがパールであれオニキスであれ、シールドが完成する。

●ランクアップの際は宝石1に設定したものの上位宝石ができる

通常の合成はどちらが先でも結果は同じだが、表で★の組み合わせだけはどちらが宝石1かで結果は変わる。



▲上位宝石への合成は高価格。

宝石合成全組み合わせリスト

表の注意 表のA～Rは宝石の番号と対応している。★は合成宝石1で選んだ宝石がランクアップするという意味で、同じ宝石の組み合わせでもどちらが合成宝石1になるかで完成品は変化していくので注意。

合成宝石2 ／ 合成宝石1

番号	名称	効果	A フィート	B マッスル	C シールド	D プロテクト	E マインド	F レジスト	G ヒール	H フォルス	I ライフ	J ネイチャー	K メディカル	L メンタル	M ブレイク	N マイティ	O リカバー	P チャージ	Q ミスティー	R ピヨハン
A	フィート	斬撃攻撃力上昇	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★
B	マッスル	打撃攻撃力上昇	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A
C	シールド	斬撃防御力上昇	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B
D	プロテクト	打撃防御力上昇	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C
E	マインド	術攻撃力上昇	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D
F	レジスト	術防御力上昇	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E
G	ヒール	HP回復力上昇	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F
H	フォルス	FG回復力上昇	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G
I	ライフ	最大HP上昇	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H
J	ネイチャー	通常攻撃時のFG回復量上昇	K	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	メディカル	敵を倒した時のHP回復量上昇	L	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	メンタル	敵を倒した時のFG回復量上昇	M	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	ブレイク	敵をガードさせた際に敵RGを減少	N	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	マイティ	ステータス上昇効果の継続時間を上昇	O	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	リカバー	ステータス減少効果の継続時間を減少	P	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	チャージ	チャージ速度上昇	Q	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	ミスティー	術の詠唱時間減少	R	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	ピヨハン	気絶時間減少	★	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q



サニイタウンで全種類をそろえることもできる！

以下の例のように、宝石合成を繰り返すことで、店で買えるわずかな宝石から全18種類を生成することも可能。理論上はこれを繰り返せば最上位の宝石合成だって可能だ。金銭的な問題で序盤に実行するメリットは少ないが、この原理を知っておけば、安いパールを元手に上位宝石を効率よく作り出せるはずだ。とにかくもったいないと思わずにどんどん合成していこう。

❶まずはE～Hを生成

サニイタウンではA～Dの宝石があるので、これを組み合わせてE～Hを新規合成していく。プロテクト5個、その他各1個をベースに作成しよう。この時点では6,000ガルドが必要。

❷さらにI～Pを生成

A～Dを補充し、❶で作成したE～Hと組み合わせれば、I～Pまでを新規合成可能。フォルス9個、その他各1個をそろえて合成するといいだろう。この時点でさらに3,000ガルドが必要だ。

❸残り2つを作って完成！

①～③の作業でパール全種類を合成するには30,000ガルド程度が必要。全種類を2個ずつ作成すれば、★の組み合わせで合成して上位宝石をそろえられる。上位宝石は下位からの合成が安上がりだ。

迷 誌上再録！名スクリーンチャット

「男の料理」　マオ：ねえ、ティトレイはどんなキノコ料理を作ってくれるんだろうね？　ユージーン：自信はあるようだったが……　マオ：本当に食べられるものが出てくるのかな……　ヴェイグ：確かに……心配だ……　マオ：ビミョーだよネ……



［ストーリー攻略編］

クレアの救出が目的となるストーリー序盤から中盤。マップ&チャート付きで攻略するので、何をどこでするべきかコレを見ればバッチリだ!!

冒険の舞台となるカレギア王国のマップを公開！

右ページに掲載している全体マップを見てわかるように、今回の攻略で移動する範囲は、スールズの村から首都バルカまでで、全体の約左半分。では、ヴェイグたちがどう冒険を進めていくのか、ゲームの序盤をチャートと一緒に確認しよう。途中で立ち寄る街やダンジョンがどこにあるかをチェックすれば、冒険がラクになること間違いなしだ。なお、マップには食材配布チケットの入った宝箱や、ディスカバリーポイントの位置も掲載。とくに、ディスカバリーポイントは見つけにくいので、レベルの条件を満たしたらマップを参考に探してみよう。



▶ワールドマップを使えば、街などの位置が確認できる。ショップデータも反映されるのでとても便利なのだ。



▲馬車が使えるようになれば、冒険も格段にラクになる。乗り物をうまく使いこなそう。

街リスト

No.	名称	No.	名称
①	スールズ	⑪	アニカマル
②	ラルレン大橋	⑫	食材調達施設
③	ケケット街道沿いの小屋	⑬	食材調達施設
④	エトレー橋	⑭	バビログラード
⑤	ミナール	⑮	バビログラード港
⑥	ペトナジャンカ	⑯	バルカ港
⑦	トヨホウス河の小屋	⑰	食材調達施設
⑧	サニイタウン	⑱	バルカ
⑨	食材調達施設	⑲	バルカ収容所
⑩	テルアラ街道沿いの小屋		

ダンジョンリスト

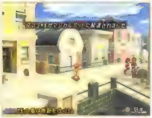
No.	名称
①	アルヴァン山脈北部
②	アルヴァン山脈南部
③	迷いの森　北側
④	迷いの森　西側
⑤	カレーズ　北側
⑥	カレーズ　南側
⑦	オアシス
⑧	登山洞
⑨	メセチナ洞窟
⑩	獣王山

マップ内で入手できるアイテム&発見物をピックアップ!!



食材チケットは何度でも入手チャンスあり

食材チケットは食材調達施設に届けると、その食材がマジカルポットに配達されるようになる。チケットが入った宝箱の出現ポイントは各エリアに数カ所あり、一度に2カ所まで出現する仕組みだ。そして、宝箱を取るとその場所以外のところに、ランダムで再度出現するようになる。よって、そのエリアを巡回すれば、何度でもチケットを入手することができる。



▶食材がひんぱんに届けば、料理がたくさんできる！

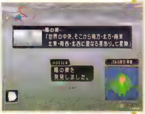
入手可能なチケットリスト

エリア	入手可能なチケット(ランダム)
[illegible]	チキンチケット、ミルクチケット
(ミナール地方)	ライスチケット、ジャガイモチケット
(ペトナジャンカ地方)	キウイチケット
(サニイタウン地方)	イチゴチケット、バナナチケット
(アニカマル地方)	ポークチケット、ニンジンチケット
(バビログラード地方)	ブレッドチケット、レタスチケット
(バルカ地方)	バターチケット



ディスカバリーポイントはLVにより出現数が増えていく

ディスカバリーポイントとは、マップを歩いているときに「何かを発見しました」と表示される地点のこと。発見物自体に意味はないが、サニイタウンにいる猫好きじいさんに報告すると、さまざまなごほうびがもらえるのだ。ただし、発見物を見つけるには、ヴェイグのレベルが一定以上でないとダメなので注意しよう。



▶今回は、バルカまでの範囲で見つかるものの一部をリスト化！

ディスカバリーポイントリスト

No.	発見物	LV	No.	発見物	LV
	マフマフ	5		塩湖	20
	忘れて草	10		陽の碑	20
	エトレーの碑	10		陰の碑	25
	マネーヘビの皮	15		ウマイナゴ	25
	ウソツツキ	15		モウソウダケ	25
	リキシフルーツの樹	15		スナカケワラビ	25
	七つ葉のクローバー	15		オオツノカブトムシ	25
	360度眺望	15		トリトリソウ	30
	ヤドラレギ	15		大顔面の石	30

スールズ～バルカ 攻略チャート

…スタートとなるスールズの村から首都バルカでゲオルギアスへと謁見する直前までのチャートを掲載。

プロローグ

▼

スールズ：マオと戦闘／クレアを氷の中から助け出す／バイラスと戦闘、トーマと戦闘／サレとトーマにクレアがさらわれる／ユージーンとマオが仲間に

▼

ラルレン大橋：漆黒の翼と戦闘

▼

ケケット街道沿いの小屋：主人の暗示を解く

▼

エトレー橋：橋を壊される、漆黒の牙と戦闘

▼

アルヴァン山脈：出口でレグタイトと戦闘

▼

ミナール平原：ミナール方面に向かう途中でアニーと戦闘

▼

ミナール：暴走したミーシャと戦闘／アニーが仲間に

▼

迷いの森：出口でグランバスクと戦闘

▼

ペトナジャンカ：サレとトーマに遭遇／製鉄工場でティトレイと戦闘／ティトレイが仲間に

▼

トヨホウス河の小屋：木材とキノコを集める／謎の男と戦闘／ググラじいさんの舟で河を下る

▼

サニイタウン：ヒルダを助けてほしいと頼まれる

▼

テルアラ街道沿いの小屋：ヒルダと2連戦



名(迷)スクリーンチャット 誌上再録！

「ゴメンね、ティトレイ」　ヴェイグ：ティトレイ、疑ってすまなかった……　ティトレイ：いいってことよ！　済んだことはウダウダ言わない性分だって言ったろ？　マオ：でも毒キノコを入れたのは事実だよネ？　ティトレイ：まだ言うか!?　おれ、泣いちゃうぞー！

カレギア王国マップ

今回行動するのは、スタート地点であるスールズの村から首都バルカまでのルート。大陸の約左半分と広いが、ほとんどの地方は陸路でつながっているので、馬車を使えば自由に行き来することができる。



サニイタウン	何者かに追われている女の子に遭遇 ミリッツァと2回戦闘 ヒルダが仲間に 民家に隠れている女の子を見つける 女の子全員と話す 砂漠方面へ向かう
▼	
カレーズ	カレーズを抜けるとアニーが倒れる (パーティから離脱)
▼	
アニカマル	ランツからリブガロの情報を入手
▼	
オアシス	リブガロと戦闘
▼	
登山洞	漆黒の爪に遭遇、手当てをする 出口でドネル、サレ、トーマと戦闘
▼	
バビログラード	キーワードを入手し、リフト管理人の暗示を解く リフトでバビログラード港へ
▼	
バビログラード港	ワルトゥ、ミリッツァと戦闘 船でバルカ港へ
▼	
バルカ港	港を出てバルカへ向かう
▼	
バルカ	カレギア城前へ向かう 部屋を出てアカーテに謁見 バルカ鉄道で商店前へ 商店奥の壁の陰に隠れたヨッツアを見つける 雑貨屋向かいの家の地下でジベールと話す 2人の仲間と別れてメセチナ洞窟へ
▼	
メセチナ洞窟	バイラスと戦闘、ハックを助ける
▼	
バルカ	ジベールの家から地下道へ向かう
▼	
地下道	地下道から城内に潜入
▼	
カレギア城	サレとアガーテに遭遇、衛兵と戦闘
▼	
バルカ収容所	漆黒の鍵が登場 フォルス無効化装置を解除し、仲間を助ける
▼	
バルカ	ジベールの家から再びカレギア城内へ
▼	
カレギア城	さらわれた女の子たちを見つける 衛兵と戦闘 サレ、トーマと戦闘 ワルトゥ、ミリッツァに遭遇 屋上で儀式開始、ゲオルギアスが登場
▼	
次号攻略へ続く!	

マップの見方

マップ上のマークは、それぞれP.30の各リストに対応。❶～：街、①～：ダンジョン、①～：ディスカバリーポイント（ヴェイグがLV33以下で発見可能なもの）の位置を示している。また、★マークは、ゲオルギアス戦までの範囲で入手可能な、食材チケット入りの宝箱の出現場所を表す。マップ上のA～Gは地方名で、各地方で入手可能なチケットの種類は「入手可能なチケットリスト」に対応。

序盤のスールズからカレギア城までを一挙攻略!

目標 LV6 スールズ

クレアを取り戻すために、王の盾の足どりを追え!

国王直属の能力者部隊・王の盾と、それを率いる四星によって連れ去られたクレアを救うため、ヴェイグはユージーンたちと旅に出ることを決める。

フローチャート

1. ①プロローグ
2. ②集会所に来たマオと戦闘
3. ③集会所を出たあと、ユージーンたちの協力を得てバイラスと戦闘
4. ④クレアの家へ行く
5. ⑤集会所へ行く
6. ⑥トーマと戦闘後、ユージーンたちが仲間に
7. ⑦クレアの両親と話す
8. ⑧ラルレン大橋へ向かう

②③ イベントバトルが立て続けに発生!

物語の冒頭で発生するマオとの戦いのあと、集会所の外でも氷のバイラス・フローズドクロウたちとの強制戦闘がある。だが、マオ戦は勝敗に関係なくイベントが進行し、フローズドクロウ戦ではユージーンたちが参戦するので、簡単に勝つことができる。ここでの強制戦闘では、ライン移動やバックステップなどの基本操作を、練習として実践してみよう。



◀この時点では、まだ技を使うことができない。

⑥ トーマとお手合わせ

王の盾と四星を村から追い出そうとするヴェイグたちだが、その前に四星のトーマが立ちふさがり戦闘が発生。ここでの戦いも、途中でトーマが「マグネティックゲイザー」を放ち、強制的にイベントへと突入する。なお、戦闘中にヴェイグが特技「絶氷刃」を習得するので、通常3段攻撃と組み合わせて使おう。

スールズショップデータ

道具屋 こだま

名称	価格
ピー[illegible]	500
ライフボトル	800

食材屋 雪割草

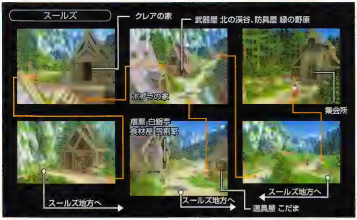
名称	価格
ジ[illegible]	24
ニンジン	24
ミ[illegible]	64

武器屋 北の渓谷

名称	価格
ブロ[illegible]	300
ウッドトンファー	360
スピア	420

防具屋 緑の野原

名称	価格
レ[illegible]	275
キルトジャケット	375
[illegible]	325





CHECK アイテムがタダで…

クレアが誘拐されたあとに道具屋と食材屋へ行くと、ピーチグミやニンジンなどの序盤で重宝するアイテムがもらえる。



◀グミは高価なので、とくにうれしい。

目標 LV6 ラルレン大橋～ケケット街道沿いの小屋～エトレー橋

はた迷惑な3人組がしつこく登場し、行く手をはばむ

ミナールを目指す一行の前に漆黒の翼と名乗る3人組が現れ、妨害を仕掛けてくる。また、途中で立ち寄った小屋では、四星・ワルトゥが登場!

フローチャート

1. ①ラルレン大橋に到着
2. ②漆黒の翼と戦闘
3. ③ケケット街道沿いの小屋に立ち寄る
4. ④宿屋に泊まると、主人に襲われる
5. ⑤逃げた宿屋の主人を追う
6. ⑥主人の[illegible]にはった音を探す
7. ⑦小屋の外で、ワルトゥに遭遇
8. ⑧エトレー橋に到着
9. ⑨漆黒の牙と戦闘
10. ⑩アルヴァン山脈に向かう

② BOSS:漆黒の翼

1体ずつ倒していけば楽勝!

ヴェイグ1人で3人を相手にすることになるが、ライン移動をするのはギンナルだけなので、最初に彼を倒してしまえば楽勝。通常攻撃+防御だけでも、十分対応できる相手だ。

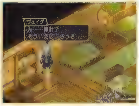


	ギンナル	ドルンブ	ユシア
LV	5	7	8
HP	1,000	1,200	500
EXP	3	1	2
ガルド	3	1	2
状態異常抵抗	–	–	–
弱点属性	–	–	–
鋼体属性	–	–	–
半減属性	–	–	–
防御属性	–	–	–
落とすアイテム			
ニンジン、ジャガイモ、ミルク			

◀戦闘突入後、すぐにギンナルを攻撃すれば、相手をライン移動させることなく倒せる。

⑥ 暗示を解く音は!?

ワルトゥが宿屋の主人たちにかけた暗示を解くには、宿屋のカウンター付近にある壁掛け時計を調べればいい。



◀壁掛け時計の音が暗示のカギとなっていたのだ。これで、主人たちも正気に戻るはず。

⑨ BOSS:漆黒の牙

1対1で応戦!

改名して再び現れる3人衆。今回はユージーンたちも参戦するので、奥のラインにユージーン、中央にヴェイグ、手前にマオを配置。相手はほとんどライン移動をしないので、1対1で戦おう。

	ギンナル	ドルンブ	ユシア
LV	5	7	8
HP	1,000	1,200	500
EXP	3	1	2
ガルド	3	1	2
状態異常抵抗	–	–	–
弱点属性	–	–	–
鋼体属性	–	–	–
半減属性	–	–	–
防御属性	–	–	–
落とすアイテム			
ニンジン、ジャガイモ、ミルク			



CHECK ケケット街道沿いの小屋には雑貨屋があるよ♪

この先のアルヴァン山脈にも、アイテムを販売する行商人が登場するが、出口付近にいるのがタマにキズ。探索途中のアイテム補充は、小屋の雑貨屋で!

ケケット街道沿いの小屋ショップデータ

雑貨屋 かざぐるま

名称	価格
ピ[illegible]	500
ライ[illegible]	800
ジ[illegible]	24
ニンジン	24
ミルク	64



ストーリー攻略編の見方

「目標LV」は、その範囲をクリアするのに最低限上げておきたいパーティの平均LVを示す。また、フローチャート内にある番号は、記事の見出し部分の番号と対応。チャート内のピンクは、そこでボス戦があることを表す。マップ上のマークは、❶～:アイテム、A～:ポイント、BOSS:ボス戦となっている。

目標 LV8 アルヴァン山脈北部

ジャンプとフォルスを使って岩山を登っていこう

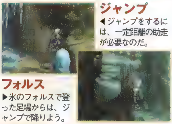
初めてのダンジョン探索となるこの山脈では、ジャンプとフォルスを使って進む、ちょっとした仕掛けが用意されている。

フローチャート

1. アルヴァン山脈北部に到着
2. まっすぐ進むとジャンプに関するイベントが発生
3. 跳び越せない崖の前で氷のフォルスに関するイベントが発生
4. 峠の小屋でひと休みする
5. 雪のかたまりの前で炎のフォルスに関するイベントが発生
6. 氷が張った坂道の前でイベントが発生
7. 雪のかたまりの前で、峠の小屋に戻る方法についてのイベントが発生
8. 出口付近でレグタイトと戦闘
9. ミナール平原へ向かう

②③⑤ 山を越えるには…

マップの★マークのところでは、仕掛けに関するイベントが発生。画面右下に◎ボタンアイコンが表示される場所はジャンプで飛び越え、段差では氷のフォルスで足場を作る。雪の固まりは炎のフォルスで溶かして進もう。

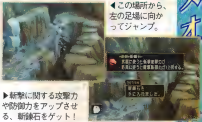


ジャンプ
◀ジャンプをするには、一定距離の助走が必要なのだ。

フォルス
▶氷のフォルスで登った足場からは、ジャンプで降りよう。

⑥ 坂道にある宝箱を取る方法

氷の坂道の上に立つと、操作が効かず下まですべってしまい、その途中にある宝箱が取れない。しかし、じつは宝箱がある場所の右側の足場からジャンプをすれば、バッチリ宝箱がゲットできるのだ。



◀この場所から、左の足場に向かってジャンプ。

▶斬撃に関する攻撃力や防御力をアップさせる、斬錬石をゲット！

⑧ BOSS：レグタイト

両腕を振りかざしたら注意！

レグタイトは力まかせの通常攻撃がメインなので、基本的に動きをよく見て防御→反撃を繰り返せばいい。両腕を振りかざしたら、バックステップやライン移動で、攻撃を素早くよけること！



◀前後から挟み込んでイッキにダメージを与える。

レグタイト	
LV	15
HP	8,000
EXP	303
ガルド	525
状態異常抵抗	―
弱点属性	水
鋼体属性	―
半減属性	火
防御属性	―
落とすアイテム	
ライフボトル、プロテクトパール	

CHECK 小屋と行商人を活用するといい



峠の小屋では体力回復とセーブが可能。山を下りたあとのミナール平原で、再びボス戦があるので、行商人からアイテムを購入しておけば心強い。

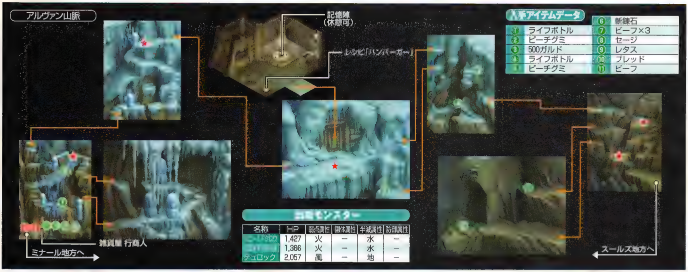
アルヴァン山脈ショップデータ

雑貨屋

名称	価格
ピーチグミ	500
ライフボトル	800
ジャガイモ	24
ニンジン	24
ミルク	64

行商人

名称	価格
[illegible]	28
ビーフ	96
ブレッド	40
レタス	28



入手アイテムデータ

①	ライフボトル
②	ピーチグミ
③	500ガルド
④	ライフボトル
⑤	ピーチグミ
⑥	斬錬石
⑦	ビーフ×3
⑧	セージ
⑨	レタス
⑩	ブレッド
⑪	ビーフ

出現モンスター

名称	HP	弱点属性	鋼体属性	半減属性	防御属性
[illegible]	1,427	火	―	水	―
[illegible]	1,366	火	―	水	―
チュロック	2,057	風	―	地	―

目標 LV10 ミナール平原

3人目の仲間となるアニーが登場。しかし……

雪降るミナール平原を進むヴェイグたちの前に現れた、アニーと名乗る少女。彼女はなぜかユージーンに敵意を向け、傭兵とともに戦いを挑んでくる。

フローチャート

1. フィールドをミナール方面に進む
2. 平原を直進すると雨が降り出す
3. 雨が雪に変わる
4. ヴェイグが作った氷柱を調べる
5. 氷柱にフォルスを当てると、そのあとマオがフォルスで雪を溶かす
6. 隠れていたアニーが登場 アニー、傭兵×3と戦闘
7. 倒れたアニーを連れて、ミナールに向かう

⑥ BOSS：アニー＆傭兵

傭兵から倒していこう！

まず、バトル前に「作戦」で隊列を組みなおし、全員を後方に下げておく。バトルが始まったら、傭兵が近づいてくるので、アニーから遠ざけるようにして後方で戦おう。なお、アニーは基本的に補助系の陣術を使うか、防御に徹するだけなので、苦労することなく倒せる。

	アニー	傭兵
LV	10	10
HP	926	3,000
EXP	400	20
ガルド	―	240
状態異常抵抗	―	―
弱点属性	―	―
鋼体属性	―	―
半減属性	―	―
防御属性	―	―
落とすアイテム		
なし		

迷名スクリーンチャット 誌上再録！

「水の都・サニイタウン」 アニー：……本当にステキな街ですね。 ティトレイ：ああ、たまに来るにはな。住むにはちょいとやっかいなんだ。 アニー：…………？ ティトレイ：嵐になると水浸しになっちまうんだ。今日は晴れててよかったよ。ウンウン……

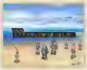
目標 LV13 ミナール

ガジュマの少年・ミーシャを救えるか!?

倒れたアニーを連れて、ようやくたどり着いた港町ミナール。しかし船の出港は禁止されており、そう簡単に船には乗れそうもない……。

フローチャート

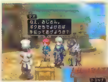
1. 宿屋でキュリアとミーシャに出会う
2. 港でカレギア兵と話す
3. 広場でトミッチと会話
4. 噴水前で酒場の主人と会話
5. a トミッチと会話し、海岸でセイルシーフ×3と戦闘 / b 酒場の主人と会話し、船へ乗り込む
6. a、bどちらかのあと、広場へ
7. 宿屋にいるアニーの部屋へ
8. ミーシャを追って広場へ
9. 畑でミーシャに会う
10. 入口でキュリアと話し「海岸へ急ぐ」を選択
11. 海岸でミーシャの暴走を止める
12. ミナールの宿屋に戻る
13. 宿屋を出るとアニーが仲間に



◀船に乗るための選択肢は、どちらを選んでも結果は同じとなる。

⑤ 2つのルート、どっちがおトク!?

船に乗る案は、トミッチに1,000ガルド払うパターンと、酒場の主人の手伝いをして潜り込むパターンの2通りがある。結果はどちらも同じなので、好きなほうを選んでOKだ。ただ、トミッチを選んだ場合は戦闘が発生するので注意。



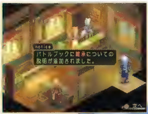
酒場の主人
◀ほぼ自動でイベントが展開。結局、港に戻ってくることに。



トミッチ
▶だまされてしまうが、払ったお金は戻ってくるので安心。

⑪ ミーシャを追う前に準備を!!

畑でのイベント後、ミーシャがいなくなったら、宿屋の入口に立っているキュリアに話しかけて、「海岸へ急ぐ」を選択すればOK。ただし、海岸へ行くとそのままザコとの強制戦闘が発生するので、その前にしっかり準備を整えておこう。この街に来た時点で武具の継承が可能になっているので、装備品を整えておくといい。そう強い相手ではないが、お金に余裕があれば、回復アイテムも買い込んでおこう。



▲武器屋や防具屋に行けば、武具の継承が可能に。ここで継承のシステムを把握しておこう。



▶敵は、スカービー×2、モルドプラント、グレッグアント。ザコとはいえ気を抜かないように!!

⑤ BOSS：セイルシーフ

しょせんは盗賊ふぜい! サクっと片づけよう!!

トミッチにお金を払った場合のみ発生するイベント戦闘。1対多数の状況に持ち込まれさえしなければ、そう苦労する相手ではない。HPはそれなりに多いが、とくにイヤな攻撃手段は持っていないので、通常攻撃から奥義につなげていくだけで勝つことができる。

セイルシーフ	
LV	14
HP	2,750
EXP	30
ガルド	150
状態異常抵抗	—
弱点属性	—
鋼体属性	—
半減属性	—
防御属性	—
落とすアイテム	
ビーチグミ、ライフボトル	



CHECK

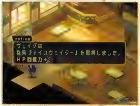
酒場ではウェイターのバイトもできちゃうよ!

酒場のウェイターに話しかけると、ウェイターのミニゲームを楽しむことができる。これは、注文した客のもとに制限時間内にたどり着くだけの単純なゲームだが、ダッシュしたり、ほかの客にぶつかったりしてお酒をこぼすと失敗となる。また、キャラのフキダシが「…」のときに移動してもこぼしてしまうので注意。このときはフキダシが「♪」になるまで止まって待とう。✚キーをちょんちょんと押すように移動するのがコツだ。なお、挑戦するキャラによって難易度と報酬が異なる。あとで仲間になるティトレイなどでも可能なので、仲間がそろったら戻ってこよう。

キャラごとの難易度と報酬

キャラ	難易度	報酬
ヴェイグ	低	80ガルド
マオ	低	160ガルド
ユージーン	中	240ガルド
アニー	中	320ガルド
ティトレイ	高	400ガルド
ヒルダ	高	480ガルド、レシピ「ゴージャスサラダ」

▶クリアすると、報酬と同時にキャラごとの「ナイスウェイター」の称号をもらえる。



目標 LV15 迷いの森

強敵の待つ森を抜け、ペトナジャンカを目指せ!!

アニーを仲間に加え、ペトナジャンカを目指す一行。その途中で、一度入ると抜けられないという迷いの森へと足を踏み入れてしまう……。

フローチャート

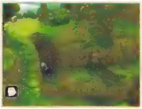
1. 迷いの森に到着
2. しばらくまっすぐ進む
3. 抜け道発見イベントのあと、抜け道を進む
4. 森を抜けようとするとグランバスクとの戦闘



◀ループを繰り返しているとアニーが抜け道を教えてくれる。

③ ジャンプポイントに注意しながら進もう!

森はジャンプできるポイントがいくつも存在する。ジャンプポイントは見落としやすいので、注意して歩き回ろう。ただ、基本的に一方通行で、思わぬ遠回りをしてしまう場合もあるので注意。



◀強制的に下へ落とされる穴もあるので注意しよう。



CHECK

森で休憩はできないから事前の準備は入念に!!

迷いの森は一度入るとボスを倒すまで出ることはできない。しかもHPを回復できる場所がなく、ボスも強力。長丁場になるので、回復アイテムはできるだけ多めに買い込んでおこう。

④ BOSS：グランバスク

多いHPをじっくりと削っていこう!!

まずはザコを全員で一掃。そしてグランバスク1体になったら、あとはひたすらコンボで攻めよう。ただし、敵のラッシュゲージが上がると、ひるみにくくなる点に注意。火が弱点なので、マオはフレアショットのみ装備させ、攻撃重視で戦おう。



▲ジャンプ攻撃は数百のダメージを受けるので注意。回復アイテムを惜しむな!!

グランバスク	
LV	32
HP	8,801
EXP	606
ガルド	500
状態異常抵抗	—
弱点属性	火
鋼体属性	—
半減属性	地
防御属性	—
落とすアイテム	
ポイズンチェック	

名(迷)スクリーンチャット 誌上再録!

「ティトレイと失恋」 ティトレイ：おい、マオ。誰が女の子にフラれたって？　マオ：ゴメン、ゴメン♪　ティトレイ：こう見えても、おれは一度もフラれたことなんかないんだぜ。　アニー：本当ですか？　ティトレイ：なんだよ、その意外そうな反応は。

役場の2階にある図書館で本の回収の手伝いをしよう!!

役場の2階にある図書館では、貸し出した本を回収してきてほしいと頼まれる。最初の借り主は体育館にいる男。今後、ストーリーが進むごとに新しい依頼が発生するので、あとでまた訪れよう。ただ、ストーリーの進み具合で依頼が消えることはないので、あまり気にしすぎる必要はない。



▲2階にいるこの男に話しかけると、依頼を受けることができる。

▼手伝いをしても、今のところは、とくに報酬などはないが……!?

レシピや称号など、この街ではさまざまなモノが手に入るぞ

食堂にレシピがあるほか、役場では自由称号をもらえるので忘れずにゲットしておこう。また体育館にいる男に話しかけると、クリア率100%になったモンスターの数に応じてアイテムがもらえるようになる。見逃さないように!!



◀コンプリートした数によってアイテムを入手。



▲自由に名称変更できる称号を全員が入手。



▶食堂の階段前にサンドイッチのレシピが。

ミナールショップデータ

道具屋　大丈夫屋

名称	価格
ピ[illegible]	500
パナシーアボトル	200
ライ[illegible]	800
まねきネコ	528

食材屋　はらぺこ

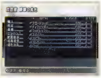
名称	価格
タ[illegible]	28
ビー[illegible]	36
ブレ[illegible]	40
レタス	28

武器屋　瞬撃の残光

名称	価格
ブ[illegible]	300
ディ[illegible]	630
ウ[illegible]	360
スパイ[illegible]	460
スピ[illegible]	420
ブレ[illegible]	545
ロッ[illegible]	505

防具屋　守りの要

名称	価格
レ[illegible]	275
ブロン[illegible]マー	350
キ[illegible]	375
メッシ[illegible]ケット	490
レ[illegible]	325
ブロンズメイル	420
メッシュクローク	455







▲馬車屋は、基本的に街の出口に出現する。

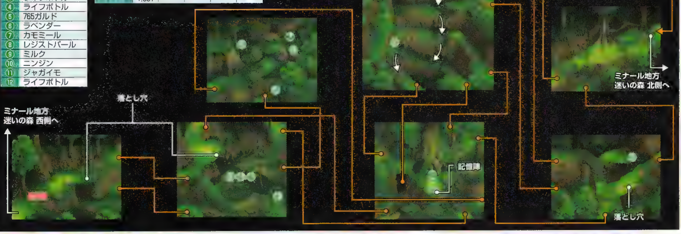
POINT

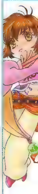
ミナールをクリアすると街に馬車屋が登場し、これまでに訪れた街に戻れるようになる。馬車屋は今後の街すべてに追加されていくので、これをうまく活用していこう。とくにミナールでは、体育館の男からモンスターコンプリート率が一定数を超えるごとにアイテムをもらえるので、こまめに戻ることをオススメする。

迷いの森

①	ピーチグミ
②	ブレッド
③	ライフボトル
④	ライフボトル
⑤	765ガルド
⑥	ラベンダー
⑦	カモミール
⑧	レジストパール
⑨	ミルク
⑩	ニンジン
⑪	ジャガイモ
⑫	ライフボトル

名称	HP	弱点属性	鋼体属性	半減属性	防御属性
[illegible]	2,834	―	―	―	―
[illegible]	2,426	風	―	地	―
[illegible]ス	1,674	地	―	風	―
[illegible]	1,981	―	―	―	―





迷名スクリーンチャット 誌上再録!

「大人ですね」 アニー：ヒルダさんっておいくつなんですか？ ヒルダ：私……？ 私は21だけど…… アニー：わぁー、大人ですねー。 ヒルダ：……あんたは……？ アニー：わたしは15歳です。 ヒルダ：……そう、まだまだ、お子様ね…… アニー：…………

目標 LV15

ペトナジャンカ

謎の強力なフォルス。製鉄工場で待ち受ける者は!?

王の盾を追ってペトナジャンカにたどり着いたヴェイグたち。街中から強力なフォルスを感じとった彼らは、様子を探ろうとするが……。

フローチャート

1. 広場に行くとイベント
▼
2. 製鉄工場前に行くとイベント
▼
3. 製鉄工場へ向かうとサレとトーマのイベント
▼
4. 製鉄工場へ



◀ヴェイグたちの前に、再びサレとトーマが現れる。

② 製鉄工場に行く前に…

製鉄工場で出現するモンスターは、これまでよりも強力。まずはエンハンスと継承をすませ、回復アイテムを補充しよう。毒を使う敵が多いので、ポイズンチェックも用意しておきたい。



▲街の入口すぐの民家に、フルーツポンチのレシピがある。忘れないうちに入手しておこう。



オレを先頭にして話しかければ街の人たちの反応も変わるぜ!!

ティトレイが仲間になったあと、先頭をティトレイにして街の人に話しかけると、反応が変化する。ティトレイにまつわる話が聞ける場合もあるので、チェックしておこう。また、ティトレイの自宅にある机には謎のメッセージが書かれている。これも、ティトレイを先頭にして調べると、その謎が判明するのだ。



◀製鉄工場をクリアすると、民家に街の人が戻ってくる。

ペトナジャンカショップデータ

雑貨屋　準備万端

名称	価格
ピー[illegible]	500
パナシーアボトル	200
リキュ[illegible]ボトル	400
ライフボトル	800
ポイズンチェック	1,500

食材屋　食前食後

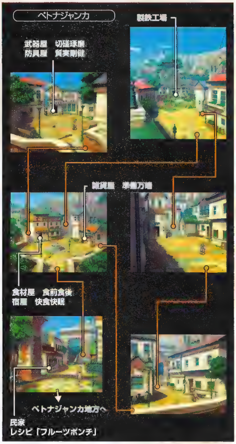
名称	価格
[illegible]	72
キウ[illegible]	56
[illegible]	28
バナナ	68
ブレッド	40
レタス	28

武器屋　切磋琢磨

名称	価格
ディフェンダー	630
バデレール	825
スパイ[illegible]	460
アイアントンファー	590
ブレ[illegible]	545
フルーリー	705
ロ[illegible]	505
セプター	645
レザー[illegible]	765

防具屋　質実剛健

名称	価格
ブロ[illegible]	350
チェインアーマー	735
メ[illegible]ト	490
フェザー[illegible]ケット	635
ブ[illegible]	420
チェインメイル	540
メ[illegible]ク	455
フェザークローク	590
チェインプレート	490



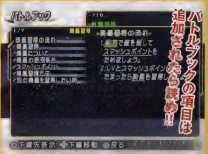
特別付録座談会 part.1

「TOR」を語る!

シリーズ最新作となる『TOR』。このゲームを、攻略班のメンバーが熱く語ってみた。まずはシステムについて語っていく!!

とりあえず「TOR」はどうよ?

編集：さあ、座談会やるよ〜。攻略班集合！
ライター一同：へーい。
編集：んでは、システム的な話をする前に、まずは全体的なことも話していこうかな。まず、最新作では再び2Dとなったワケだが、そのへんどうよ?
おくやん：『TOS』も含めてすべてのシリーズをプレイしてるけどやっぱ遊んでて安心感があるね。「ああ、いつもの『テイルズ オブ』だ」みたいな。
李一：それはありますね。でも、前作『TOS』の3Dもそう違和感あるものではなかったし、あれはあれで独自の楽しさもありましたから、どっちがいいとか、どっちが優れているとかは判断できませんね。
バオウ中里：3Dに比べると、ちまちました感があリますけど、2Dだと、やはり手描きの温かさみたいなものを感じますね。表情とかも豊かですし。
編集：いのまた先生の絵柄だと、3Dよりかは2Dのほうがしっくりくるしね。
るるき：僕は超いのまた派なので、その点はうれしいです。それに、『TOE』や『TOD』からシリーズに入ったユーザーにとっては、いのまたキャラのほうがなじみがあると思いますよ。
李一：なんでもかんでも、ポリゴンにすればいいってわけじゃないですからね。
編集：システム的にも、これまでとはかなり違うね。
おくやん：戦闘が根本的に違うよね。アクション重視というか、戦術重視というか……。
編集：どっちだよ（笑）。
おくやん：なんというか、直接的な回復魔術がなくて、仲間への指示が重要になるんだけど、一方で、操作キャラを切り替えることもできて、自分の指先のテクニックだけで勝つこともできちゃう。
編集：アクション派、思考派、どちらでも楽しめるということだな。
るるき：さらに言うと、今回オートが賢いので、オートでのプレイでもなんとかなりますし。
編集：そうそう。戦闘はずーっとオート。ボス戦では作戦だけ変えて、全員オートにして見てるだけ。
バオウ中里：僕も最初はオートでプレイしてたんです。陣術だの奥義だのワケわかんなくて。でも少しずつ覚えていくうちにだんだんハマってきて。とにかく戦闘は奥が深いですよ。まさに『TOR』のすべてが凝縮されている感じで。もうストーリーなんてほったらかしでひたすら戦闘してます。
おくやん：グレードとか稼ぐのも楽しいしね〜♪
編集：フォルスキューブも重要そうな感じだね。
るるき：重要そうなんじゃなくて重要です！　あれをおろそかにしてると、オートでは勝てなくなります。
編集：やっぱりそうだったのかー。俺、超てきとー。もうティトレイ戦あたりで勝てなくなって、アイテム使いまくりのグミ＆ボトルパワーでクリアしてたよ。
バオウ中里：確かにフォルスキューブはわかりにくいですね。でもエンハンスや継承もそうだけど、バトルブックにかなり詳しく載っているので、それをしっかり読めばだいたいは見えてくるかと。
編集：む、バトルブックの項目、全部緑色だ。
ライター一同：ダメだこりゃ。
編集：ま、バトルブックはしっかり読みましょうということで！　みんなも気をつけろよ!!
李一：って、それで終わり!?





迷 名 誌上再録! スクリーンチャット

「ぼうや」　マオ：ええと、ヒルダって何歳なんだっけ？　ヒルダ：…………　マオ：アレ？　ボク、いけないコト聞いた？　ヒルダ：女性に年齢と体重を聞くのはマナー違反よ。覚えておきなさい、ぼうや。　マオ：ナニそれ！　子ども扱いしないでよネ!!　ヒルダ：そうやって怒るのが子どもの証拠よ……

目標 LV17

製鉄工場・密林化

フォルスを暴走させたティトレイを救え!!

姉のセレーヌを連れさられ、フォルスを暴走させてしまった街の青年ティトレイ。ヴェイグたちは、彼を救うため密林化した製鉄工場へと侵入する。

フローチャート

1. 製鉄工場に侵入
2. Aのレバーを入れる
3. Bの花を凍らせ、花を燃やす
4. Cで石炭を取る
5. Dに石炭を投げ込む
6. Eのレバーを入れる
7. Fのレバーを入れる
8. すべての花を燃やしたあと、最後にGの花を燃やす
9. ティトレイとの戦闘

③ 先に中央の花を凍らせて、花を燃やせ!!

製鉄工場に居座る巨大な花。この巨大花があるおかげで、周囲の花はいくら燃やしてもすぐ再生してしまう。まずは巨大花をヴェイグのフォルスで凍らせ、そのスキにマオのフォルスで小さい花を燃やしていこう。なお、Cで入手できる石炭をDの溶鉱炉に投げ込めば、巨大花は消滅する。



▲この部屋にある花は、先に中央の花を凍らせないと燃やせないのだ。

⑧ すべての花を燃やさないと先には進めない

巨大花を燃やしたら、ベルトコンベアのレバーを引き、奥へ奥へと進んでいこう。最終的にGの花へと向かうことになるが、このGの花は、ほかに花が残っていると燃やしても再生してしまう。ここへ来る前に、ほかに花が残ってないかチェックしておこう。なお、この先の部屋に入ると、そのままボス戦に突入してしまう。Gの花を燃やした時点で出口へショートカットできるようになるので、一度戻って態勢を整えるのも手だ。


▲この花の先へ進むと、ティトレイとの戦いになる。



▶入口からすぐのこの花は見落としやすい。



工場の入口にいる人に話しかけてみようよ!!

CHECK


▲高額なアイテムだけに、ただでもらえるのはうれしい。

工場の入口に立っている男に話しかけると、ポイズンチェックを1つもらえる。毒を使ってくる敵が多い製鉄工場では、この毒を防ぐポイズンチェックは必需品。忘れずにもらっておこう。なおこれは街の道具屋でも売っているので、余裕があれば全員ぶんそろえよう。ザコ戦が楽になる。



出現モンスター

名称	HP	弱点属性	鋼体属性	半減属性	防御属性
[illegible]	1,720	光	―	闇	―
[illegible]	2,450	―	―	―	―
[illegible]	2,875	水	―	火	―
[illegible]	3,022	水	―	火	―

入手アイテムデータ

①	ライフボトル
②	イチゴ
③	キウイ
④	パナシーアボトル
⑤	ライフボトル
⑥	バナナ
⑦	アップルグミ
⑧	術錬石
⑨	メディカルパール
⑩	ピーチグミ
⑪	1,500ガルド

⑨ BOSS:ティトレイ

導術でガンガン攻めていけ!!

動きが素早く、ダッシュとライン移動を多用してくる。また、ガードが堅く、単発で特技を当てようとすると反撃される場合が多い。とにかく接近戦で捕らえにくいので、マオの導術が重要なダメージ源。彼をで、攻撃重視にして攻めていこう。


▲戦闘の最後は、必ずマオとユージーンの秘奥義が発動する。

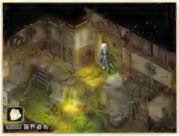
ティトレイ	
LV	22
HP	3,120
EXP	800
ガルド	0
状態異常抵抗	―
弱点属性	―
鋼体属性	―
半減属性	―
防御属性	
落とすアイテム	
なし	



アイテムの回収はあとでも平気です

CHECK

ティトレイを倒したあとで、彼の立っていた場所を調べると、メディカルパールを発見できる。すぐに立ち去ろうとせず、しっかり入手しておこう。ちなみにクリア後は敵がいなくなる。もちろん取り逃したアイテムは残っているので、何か取り忘れていたら、あとで取りにこよう。


◀クリア後は、ここをショートカットできるようになる。



迷 誌上再録! 名スクリーンチャット

「アニーの日記・1」 アニー:えぇと……今日は……っと…… ティトレイ:お? アニー、日記つけてんのか? 感心、感心。 アニー:きゃっ……ティトレイさん! 見ないでください! ティトレイ:なんだよ、ちょっとくらいいいだろ? 減るわけじゃあるまいに。 アニー:……ティトレイさんに見られたら、減る気がします…… ティトレイ:なんだそりゃぁー!?

目標 LV19 トヨホウス河の小屋

嵐で壊れた舟を修理して、激流を下れ!!

ティトレイのススメで、河を下るべくとある小屋にやってきた一行。しかしサレたちが引き起こした嵐で、舟はすべて壊れてしまったという……。

フローチャート

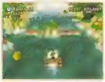
1. トヨホウス河の小屋に到着
2. すべての木材と、キノコを回収する
3. トヨホウス河の小屋へ戻る
4. 小屋の外に出ると、謎の男の襲撃イベント
5. 謎の男と戦闘
6. ググラじいさんに話しかけ、河下りへ

② 木材とキノコをすべて集めろ!!

舟の材料を探すときは、木材だけでなく、キノコも集めないとならない。まずは木材をすべて集め、ヴェイグが「こんなもんでいいか」と言うまでキノコを集めていこう。



最初の河下りは、まず成功するから安心しな!!



河下りのミニゲームは、ほぼ間違いなく成功するので、気楽に挑戦だ。クリア後、「ラフティングマン」の称号が得られる。

◀2回目からは、ライフが0になるとゲームオーバーだ。

⑤ BOSS：ハイマウンテンシーフ

特技の連携をガンガン決めていくだけ!!

ティトレイのドジで、味方3人がマヒと熱毒にかかっている。しかし、敵は強くないので気にする必要はなし。2人のザコを連れているが、バンバンとコンボを決めていけば簡単に勝てる相手だ。



◀状態異常は無視して攻撃しよう!!

ハイマウンテンシーフ	
LV	18
HP	4,124
EXP	100
ガルド	300
状態異常抵抗	—
弱点属性	—
鋼体属性	—
半減属性	—
防御属性	—
落とすアイテム	
レモン、リキュールボトル	

目標 LV21 サニイタウン

ミリッツァを打ち倒し、ヒルダを仲間に加えよう!!

河を下ってたどり着いたサニイタウン。ここで、ヒルダという女性がトーマたちにさらわれたと聞き、救出に向かうが……。

フローチャート

1. サニイタウンに到着
2. 港へ向かう
3. 広場に向かう
4. 南口を出て、テルアラ街道を道なりに進む
5. テルアラ街道沿いの小屋に入る
6. 小屋を出るとヒルダと戦闘(1戦目)
7. 勝利後、再びヒルダと戦闘(2戦目)
8. 勝利後、サニイタウンへ戻る
9. 宿屋の主人に話しかけ、部屋へ
10. 宿屋の外に出るとミリッツァとの戦闘(1戦目)
11. 勝利後、広場へ
12. 北側出口でミリッツァと戦闘(2戦目)
13. 倒すとヒルダが仲間に
14. 民家で女の子を救出する
15. 広場へ向かう
16. 外へ出ようとするとクレアサイドへ
17. 全員と話すと、ヴェイグサイドに戻る

④ テルアラ街道は街を出てすぐ!

トーマたちを追ってテルアラ街道に行くには、街の南門を出ればOK。街を出たら道なりに進んでいけば、すぐに小屋が見えてくる。ただ、この小屋に近づくとイベントに突入し、そのままヒルダとの2連戦となるので注意しよう。



◀ヒルダはなかなかの強敵。事前にしっかり準備。

⑭ 女の子はどこにいる!?

2回目のミリッツァとの戦いを終えると、彼女に追われていた女の子を捜すことになる。その女の子は、Aの民家に逃げ込んでいる。一見変わりなさそうだが、家の中をよく調べてみると……。

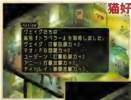




街をあちこち探してみましょ

街ではレシピの入手や、猫好きじいさんからディスカバリーについて教えてもらえる。また、じいさんにまねきネコを渡すと、これまで発見した発見物の情報を教えてもらえるようになる。

猫好きじいさん



◀話を聞いてあげるだけで「トラベラー」の称号を入手することができる。

レシピ



▶食材屋のすぐ近くに、リゾットのレシピがある。ちょっとわかりにくい位置なので見落とさないように。

⑥ BOSS：ヒルダ(1戦目)

術を使うスキを見逃すな!!

王の盾兵3人と同時に現われる。仲間には王の盾を攻撃してもらい、その間にヴェイグでヒルダを攻撃し続けよう。ヒルダは強力な導術を使ってくるので、詠唱の時間を与えないように注意しながら戦っていこう。攻撃の手を休めるな!!



ヒルダ	
LV	30
HP	4,420
EXP	1,213
ガルド	0
状態異常抵抗	—
弱点属性	—
鋼体属性	—
半減属性	光
防御属性	—
落とすアイテム	
なし	

◀ヒルダ戦では、とにかく相手の導術の発動を止めることが重要となる。

⑦ BOSS：暴走ヒルダ(2戦目)

相手はヒルダ1人だが、危険度はアップ!

2戦目のヒルダは、攻撃を受けてもほとんどひるまなくなっているので、前回よりも苦戦する。こちらが攻撃している間にもガンガン術を使ってくるが、HPはそう多くないので集中攻撃で一気に攻めていこう。術で後列を狙ってくることが多いので注意。



暴走ヒルダ	
LV	30
HP	4,420
EXP	1,213
ガルド	0
状態異常抵抗	—
弱点属性	—
鋼体属性	—
半減属性	光
防御属性	—
落とすアイテム	
なし	

◀アニーとヴェイグが健在ならば、最後は必ず2人の秘奥義が発動。

迷名スクリーンチャット 誌上再録!

「歌うマオ・2」 マオ：しゅー しゅー シューティングスターボクのお願いかなえてネー♪ アニー：フフ……何、その歌？ マオ：どう？ 作ってみたんだ。「星の歌」だヨ！ アニー：フフフ…… マオ：流れ流れーて なーがれー星ー ボクも一緒に 流れちゃおっかなー♪ ティトレイ：変な歌……



河下りは何度でもできるぞ

CHECK

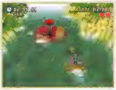
クリア後に訪れれば、何度でも河下りが可能。2回目以降はルート選択が可能になり、最後にはボスも出現する。ルートは全部で4通りあり、それぞれスコア10万点を超えるとアイテムをもらえるのだ。また、すべてのルートで10万点以上だせば、「S・ラフティングマン」の称号をゲットできる。



◀こうもりをこまめに倒し、得点を稼いでいこう。

ボス戦では……

タイムボーナスが大きいのでボスを瞬殺することが10万点への近道。ボス戦は、体当たりや衝撃波は左右の動きで、環状の衝撃波はジャンプでよけながらひたすら連射で攻撃。途中で木の実が尽きないよう、できるだけため込んでおこう。



▲弾切れは大きなロスタイム。60～70はためておきたい。

各ルートの景品一覧

ルート選択		景品
1	↑↑	ライフパール
2	→	ベルベーヌ
3	↑←→	パラライチェック
4	↑←↑	クールラスター

大まかなエリアのつながり



⑩ BOSS：ミリッツァ（1戦目）

分散して一気に倒していけ!!

最初の戦いでは、ミリッツァはすべて分身。次々に分身から分身が生まれるので、とにかく手早く数を減らしていくことが重要だ。単体では数回の攻撃で倒せるほど弱いので、味方を分散させ、奥義コンボをガンガン出して短期決戦を狙おう。



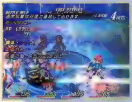
▲放っておくと分身されてしまうので注意！

ミリッツァ（分身）	
LV	—
HP	613
EXP	—
ガルド	—
状態異常抵抗	—
弱点属性	
鋼体属性	水
半減属性	光
防御属性	—
落とすアイテム	
なし	

⑫ BOSS：ミリッツァ（2戦目）

本体のみを集中して攻撃!!

最初にいるのが本体なので、それをターゲットしたまま戦っていこう。しかし、とにかく移動が早くワープしまくるので、ターゲットを見失いがち。ターゲットが勝手に分身に切り替わってしまうことがあるので、ときどき本体を攻撃しているかどうかをR1ボタンを押し続けて確認しよう。仲間は全員「強敵はまかせた」＆「攻撃に徹せよ」で本体を集中攻撃。分身はいくら倒しても増えていくので、全員で一気に本体のHPを減らしていこう。



▲分身は無視してOK。とにかく本体を攻撃だ！

ミリッツァ	
LV	29
HP	12,260
EXP	1,393
ガルド	1,500
状態異常抵抗	—
弱点属性	—
鋼体属性	水
半減属性	光
防御属性	—
落とすアイテム	
ピーチグミ、ソウルカード	

サニイタウンショップデータ

食材屋　太陽の恵み

名称	価格
イ[illegible]	72
キウイ	56
チ[illegible]	60
バナナ	68
ミル[illegible]	64
ライス	56

道具屋　水の戯れ

名称	価格
ピ[illegible]	500
パナシー[illegible]トル	200
リ[illegible]	400
ライフボトル	800
ホーリ[illegible]トル	300
ダークボトル	300

武器屋　ビッグウェーブ

名称	価格
バデ[illegible]	825
バスター[illegible]ド	1,070
ア[illegible]	590
エトゥ[illegible]	1,235
フ[illegible]	705
ヤンタ[illegible]	905
セ[illegible]	645
フェイ[illegible]フ	825
レ[illegible]	765
サイティ	990
カード[illegible]	1,150

防具屋　大海原

名称	価格
チェ[illegible]	735
スケー[illegible]マー	960
フェ[illegible]	635
シルバ[illegible]ケット	825
チ[illegible]	540
スケー[illegible]メイル	685
[illegible]ク	590
シルバー[illegible]ローク	755
チェ[illegible]ト	490
スケールプレート	1,030
シルバ[illegible]	890

装飾屋　大海原

名称	価格
[illegible]	775
マッス[illegible]ル	765
シ[illegible]	760
プロテ[illegible]パール	755
ポ[illegible]ク	1,500
ディレイチェック	1,500
ライトリスト	2,000

POINT

サニイタウンでは、装飾屋が初登場。装飾品屋では、宝石合成が可能になる。これは、2つの装飾を合成して、まったく別の装飾品を作り出せるシステム。不要になった装飾品があるようなら、ここで合成してみよう。



迷誌上再録！名スクリーンチャット

「ヒルダの占い指南・1」 アニー：あ、あの……ヒルダさん……わたしに占いを教えてくれませんか？　ヒルダ：えっ……どうしたの、急に……？　アニー：……ちょっと興味があって……えっと、でも、ご迷惑でしたら……わたし……　ヒルダ：……迷惑じゃないけど……いいの？　私なんかが先生で……　アニー：あ、でも、ヒルダさんは、わたしなんかに教えたくない……ですよね？ （P.40へ続く）

目標 LV23

カレーズ

薄暗く、長い地下道を抜けた先には!?

バビログラートへ向かうため、砂漠を横断することになった一行。暑さを避けるため、偶然発見した地下道を進むことになるが……。



アイテムは絶対回収よ

カレーズでは、遠回りしてでもアイテムはすべてを回収しておこう。ここを抜けるとアニーが戦線離脱するので、この先の戦闘が厳しくなるからだ。

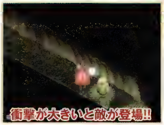


フローチャート

1. ティトレイを追って井戸を降りる
▼
2. ユージーンのフォルスで岩を壊しながら先に進む
▼
3. Aに行くとアニーが倒れるイベント
▼
4. カレーズを抜けると、アニーがパーティから離脱

② ユージーンのフォルスは"ためて"出す

狭い通路を邪魔している岩は、□ボタンを押せばユージーンのフォルスで破壊することができる。ただし、しばらくボタンを押しっぱなしにしてから出さないとならないので注意しよう。また、必要以上にボタンを長押しすると、岩を破壊した衝撃で上から敵が降ってくる。念のため、戦闘準備を整えてから破壊するようにすること。



▲出現するのはザコ敵だが、戦闘になるのがわかっているのだから準備を整えておこう。



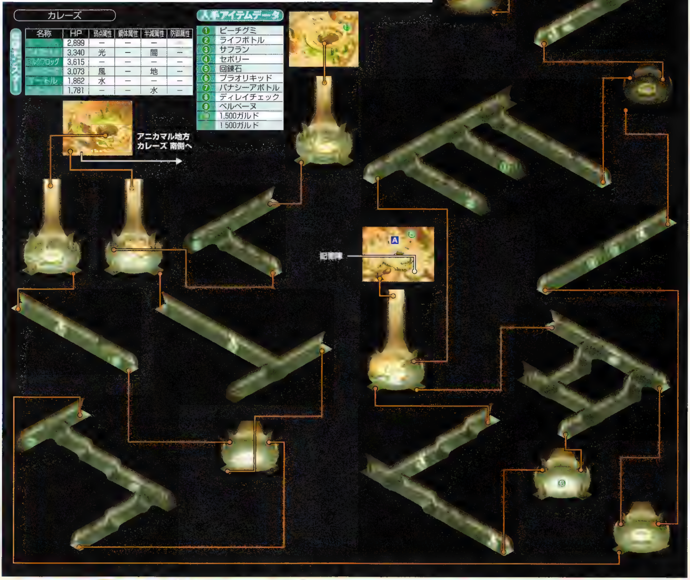
カレーズ

出現モンスター

名称	HP	弱点属性	鋼体属性	半減属性	防御属性
[illegible]	2,899	―	―	―	―
[illegible]	3,340	光	―	闇	―
ベルグフロッグ	3,615	―	―	―	―
[illegible]	3,073	風	―	地	―
[illegible]	1,862	水	―	―	―
[illegible]	1,781	―	―	水	―

入手アイテムデータ

1	ピーチグミ
2	ライフボトル
3	サフラン
4	セボリー
5	回錬石
6	プラオリキッド
7	パナシーアボトル
8	ディレイチェック
9	ベルベーヌ
	1,500ガルド
	1 500ガルド



目標 LV25 アニカマル

デスガロ熱で倒れたアニーを救うには……!?

倒れたアニーを連れてたどり着いたアニカマルの街。彼女を救うには、幻のバイラス・リブガロの角が必要だというのだが……。

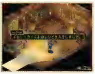
フローチャート

1. アニカマルに入るとイベント
2. 街の人全員と会話
3. フランツと話す
4. 宿屋に戻る
5. テントへ
6. 街を出てオアシスへ



民家でレシピを入手しておけ!

ほとんど何もない街だが、民家にはカレーライスのレシピがある。HP回復量が多く便利なので、忘れずに入手!!



◀レシピの食材は、食材屋でそろう。

アニカマルショップデータ

食材屋　大地の恵み

名称	価格
[illegible]	24
チーズ	60
[illegible]	24
ポーク	108
ミルク	64
ライス	56

道具屋　行商人

名称	価格
ピーチグミ	500
パナシーアボトル	200
[illegible]	400
ハーストボトル	600
ライフ[illegible]	800
ホーリィボトル	300
ダーク[illegible]	300

装飾屋　行商人

名称	価格
マイ[illegible]	785
レジス[illegible]	780
ヒール[illegible]	825
フォル[illegible]ール	835
ラ[illegible]	855
ポイズン[illegible]ック	1,500
ディ[illegible]	1,500
パニック[illegible]ック	2,000
アク[illegible]	1,500
ライトリ[illegible]	2,000



◀装飾屋だけは、宿屋の中で営業をしている。

武器屋　行商人

名称	価格
[illegible]	1,070
クレイモア	1,385
[illegible]	1,235
スチールトンファー	1,615
ヤンタオ	905
ギサルメ	1,150
[illegible]	825
ソウル[illegible]	1,730
サイ[illegible]	990
アイア[illegible]ムズ	1,270
カー[illegible]	1,150
ソウルカード	1,500

防具屋　行商人

名称	価格
[illegible]	960
アイア[illegible]マー	1,250
[illegible]	825
ムーン[illegible]ット	1,055
[illegible]	685
アイア[illegible]イル	1,440
[illegible]	755
ムーンクローク	960
[illegible]	1,030
アイア[illegible]レート	1,345
シル[illegible]	890
ムーンローブ	1,150



目標 LV27 オアシス

逃げ回るリブガロを追いつめろ!!

幻のバイラス、リブガロがいると噂されるオアシスにたどり着いた一行。たしかにリブガロはいたが、簡単には捕らえられそうにはなかった。

フローチャート

1. オアシスに到着
2. リブガロと戦闘
3. アニカマルに戻る
4. 宿屋の部屋に入る
5. 外に出るとアニーが復帰

② 逃げるリブガロを追え!!

リブガロは最初はマップAの場所にいるが、戦闘で30秒以内に倒せないと逃げられる。以降は、AとBを行き来するので、追いかけて戦おう。最終的に、Cの場所まで来ると逃げなくなる。



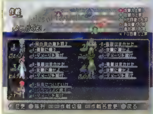
▲逃げられても、減らしたぶんのHPはそのままなのだ。

② BOSS：リブガロ

ザコは無視してリブガロを集中!!

制限時間内に倒さないと逃げられる。与えたダメージは継続されるので何度も戦えばいつかは倒せるが、最初の戦闘で一気に倒すこともできる。全員の作戦を「強敵はまかせた」&「攻撃に徹せよ」&「ダメージを稼げ」にし、ひたすらリブガロを集中攻撃でOKだ。

リブガロ	
LV	29
HP	12,741
EXP	2,425
ガルド	3,800
状態異常抵抗	—
弱点属性	火
鋼体属性	—
半減属性	—
防御属性	光
落とすアイテム	ライムグミ、チャージパール



▲ダメージを重視したコンボをたたき込んでいこう。ザコはすべて無視だ。



◀時間はわずか30秒。画面には残り時間も表示される。

[illegible]アイテムデータ

①	アップルグミ
②	チキン
③	フィートパール
④	セージ
⑤	ライフボトル
⑥	ポーク
⑦	2,000ガルド
⑧	醒錬石

名称	HP	弱点属性	耐性属性	半減属性	防御属性
[illegible]	4,747	—	—	—	—
[illegible]	4,372	火	—	水	—
[illegible]	2,316	—	—	—	—
[illegible]	2,781	水	—	地	火



「ユージーンのみだしなみ・1」 ティトレイ：ユージーン、あんたのその尻尾の袋、ずいぶんしゃれてるんだなぁ。　ユージーン：ああ、これか。これはガジュマにとって尻尾用の帽子のような物だが……俺のは王室や公式な場所でも通じる品だ。　マオ：ユージーンって、意外とおしゃれさんなんだヨ。　ヴェイグ：愛着の品という事か……　ユージーン：ん、まあ……そのなんだ……　紳士のみだしなみというやつだな……

目標 LV28

登山洞

バビログラードへと続く登山洞

アニカマルと、首都バルカがある大陸との間にある町、バビログラード。そこに向かうには、厳しい登山洞を通らなくてはいけないのだ。

フローチャート

① 登山洞に入る
② 漆黒の爪に遭遇
③ ドネル戦
④ 道をはばむ落石を、ユージーンの力で破壊



① 平原を抜け登山洞へ

登山洞はアニカマルのはるか東、橋を渡った先にある。さほど強い敵は出現しないが、マップが広いので前準備をしていくこと。向かう途中に食材調達施設があるので、食材も購入しておこう。

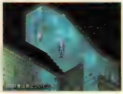


◀食材は、多めと思える程度に買っておいて損はないはずだ。

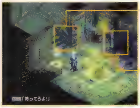
食材の補給も忘れずに！

CHECK 敵の現れ方が妙だな

通常のフィールドやダンジョンとは異なり、登山洞内には黒い〝もや〟が立ち込めている。濃くなったり薄くなったりしながら移動するこの〝もや〟に包まれると、バイラスとの戦闘に突入するのだ。



◀1つのエリアで5回ほど戦うと、もやは消える。



もやが薄いトコロでは

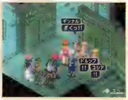
敵にはほとんど遭遇しない。戦闘を避けたい場合は、もやが薄いところを通っていこう。

もやが濃いトコロでは

高い確率で敵が出現する。なおこの〝もや〟は、プレイヤーキャラがいる方向に向かって移動してくるようだ。

② 漆黒の爪再び！

Aの地点に着くと、またまた漆黒シリーズ3人組が登場する。ただし今回は戦闘はなく、イベントが発生するのみ。ここで義理堅いギンナルに貸しを作ることが、後々重要になってくるのだ。



▲待ち伏せをしていたらしい彼ら。そのわりには様子がおかしいが……。

③ BOSS：ドネル、サレ(偽)、トーマ(偽)

ニセモノは無視し本体を攻撃しよう

Bでは地のフォルスを司る能力者、ドネルが出現する。サレ、トーマと連れ立って登場するが、この2体はドネルが作り出した土人形だ。戦闘ではドネルと、この2体とを同時に相手にすることになる。



▲強力な攻撃は持たないドネルだが、とにかく素早い。

	ドネル	サレ	トーマ
LV	36	47	45
HP	37,300	4,000	4,000
EXP	3,000	–	–
ガルド	3,676	–	–
状態異常抵抗	–	–	–
弱点属性	風	地	水
鋼体属性	–	–	地、火、闇
半減属性	地	風、闇	–
防御属性	–	–	–
落とすアイテム	バーストボトル、スチールメイル		

POINT 1 サレ、トーマは倒しても復活！

サレとトーマは、何度倒しても復活してしまう。本物と違い術技をほとんど使わないので、彼らの攻撃は防御や回避でやり過ごし、とにかくドネルを攻めよう。



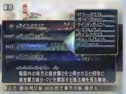


▲サレ、トーマが近づいてきたときは防御。それ以外は常にドネルを狙って攻撃だ。

◀トーマの攻撃を受けると鈍足になることが。パナシーアボトルや術で回復しよう。

POINT 2 詠唱中断に注意!!

3体を相手にするため、詠唱を中断される確率が高い。回復をアニーの術技に頼っている場合、これが命取りになることがある。少し戦ってみて、詠唱を中断されることがあまりに多いようなら、アニーを自分で操作してしまおう。回復や蘇生が格段に楽になる。



▲戦闘中にもアニーの術技や作戦を変更し、臨機応変に動こう。

◆バトル直前！ 最終チェック◆

地属性の攻撃はNG!

ドネルは地属性に強く、攻撃も地属性のものをしばしば使ってくる。そこでこちらも装飾品は地に強いもの、武器や術技は別の属性のものを装備しよう。また、威力よりも命中率重視で術技を選ぶのがオススメ。

オススメの作戦			
	前衛	[illegible]	ガードを崩せ
		[illegible]	バランスよく戦え
		[illegible]	ダメージを稼げ
	後衛	[illegible]	ガードを崩せ
		[illegible]	バランスよく戦え
		[illegible]	先制を狙え

POINT 3 ドネルの攻撃を見極めろ

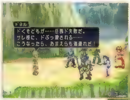
ドネルはさほど強くはないが、攻撃が当たりにくいのが難点。風属性に弱いので、マオがメンバーにいる場合は「ウィンドエッジ」などの術技を使わせるようにしよう。導術を織り交ぜ、相手のスキを作り出していこう。



◀まれにだがリーチの長い攻撃もしてくる。防御はしっかり！

④ 落石を打ち砕くだけ!

ドネルとの戦闘後は、落石によって道がふさがれてしまう。ここはカレーズのときと同じように、ユージーンのフォルスを使って岩を砕こう。今回は力加減に失敗しても戦闘などは起こらないが、新たな岩が落ちてくるので注意。岩をすべて壊すと、登山洞のさらに奥に進めるようになる。





▲▶力加減を間違えても、岩の数が増えるだけで敵は出現しない。岩の落下時には、ユージーンが真下にいても、とくに問題なしだ。

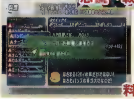
CHECK レベル上げにピッタリだ!!

登山洞では、もやのおかげで敵の居場所がわかりやすいうえ、こちらが移動しなくても勝手に戦闘が始まる。また休憩できる記憶陣もあるため、ここを拠点にしてエリアを行き来すれば簡単にレベル上げをすることが可能だ。恐慌状態をひき起こす技を使う敵が多いので、アニーに回復させよう。



恐慌→戦闘不能を回避

▲アニーの陣術「レジスト・ヴィレ」で恐慌状態を回復できる。

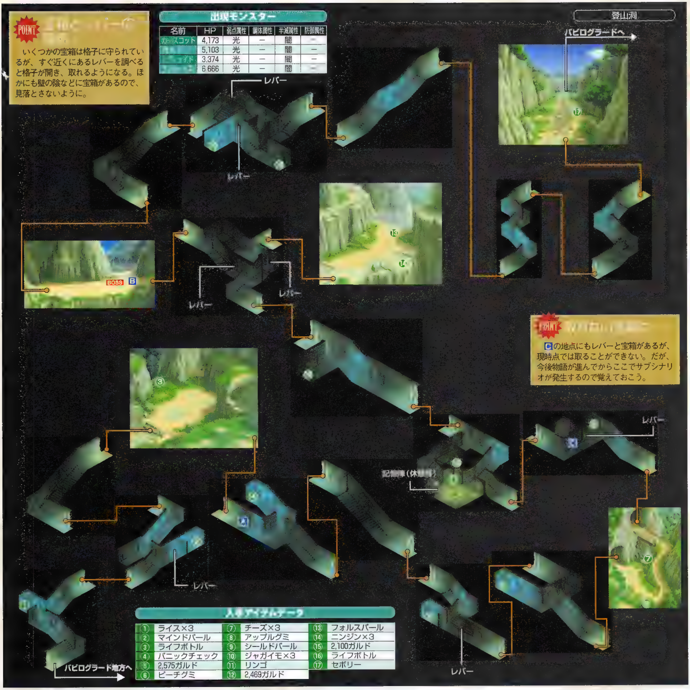


◀記憶陣が遠い場合はHPを料理で回復し、アイテム消費を抑えよう。

料理で回復

名(迷)スクリーンチャット 誌上再録！

「涼しいネ」 マオ：くぅぅぅー……ココは涼しいネ♪　ずっとココにいたい気分だヨ。　ユージーン：いたければいてもかまわんが、置いて行くぞ。　マオ：ヤダヨー！　置いていかないでー！　なんてネ！



POINT

いくつかの宝箱は格子に守られているが、すぐ近くにあるレバーを調べると格子が開き、取れるようになる。ほかにも壁の陰などに宝箱があるので、見落とさないように。

出現モンスター

名前	HP	弱点属性	鋼体属性	半減属性	防御属性
[illegible]	4,173	光	―	闇	―
[illegible]	5,103	光	―	闇	―
[illegible]	3,374	光	―	闇	―
[illegible]	6,666	光	―	闇	―

POINT

Cの地点にもレバーと宝箱があるが、現時点では取ることができない。だが、今後物語が進んでからここでサブシナリオが発生するので覚えておこう。

入手アイテムデータ

①	ライス×3	⑦	チーズ×3	⑬	フォルスパール
②	マインドパール	⑧	アップルグミ	⑭	ニンジン×3
③	ライフボトル	⑨	シールドパール	⑮	2,100ガルド
④	パニックチェック	⑩	ジャガイモ×3	⑯	ライフボトル
⑤	2,575ガルド	⑪	リンゴ	⑰	セボリー
⑥	ピーチグミ	⑫	2,469ガルド		

特別付録座談会 part.2

「TOR」を語る!

『テイルズ オブ』シリーズといえば、やはりアクション要素が入った戦闘。座談会Part.2では、戦闘&レベル上げについて語ってみました！

レベル上げってどうしてる？

編集：レベル上げってどれくらいしてるもん？
美剣：また唐突ですねぇ。私はとりあえず、カレギア城のサレ、トーマ戦後の状態で32でした。
ヒィ：自分もそれくらいですね。アイテムに物言わせてのギリギリ勝利でしたけども。
季一：でも趣味でやると際限なく上げちゃいそう。スールズ出てすぐの時点でLV20、とか（笑）。
編集：レベル上げてから、一気に進むってやつ？
季一：そうそう、敵を一撃で倒せるようになってから先に進むんですよ。ボスにも余裕で勝てるように！
美剣：ダメプレイだ…………。
ヒィ：こっちは逆に、カレギア城周辺までまるでレベル上げせずに進んだら、ザコ戦で全滅しましたよ。やっぱり適度なレベルは必要ですねぇ。
編集：情けない（笑）。でもまぁ、そういうこと一度やると、レベル上げようって気になるよね。
ヒィ：そうですね。ボス戦とかでやられるのとは、ワケが違いますから（笑）。
美剣：ボス戦、オートで普通に勝てましたよ。
編集：ほほう……NORMALで？
美剣：いやEASYでしたけど。さすがに。
季一：そっちのほうがダメプレイですよ！（笑）
美剣：意外と強いんですよ、オートって。登山洞なんかじゃ、戦闘オートにしておけば突っ立ったままでもレベル上げできて便利ですし。
ヒィ：あぁ、それは食事中にやってました。
編集：どうしても勝てない敵がいたときは、EASYでオートプレイでやってみようかな（笑）。

迷 誌上再録！ 名スクリーンチャット

「バイラスも……」 ティトレイ：バイラスも、井戸の中で涼んだりするんだなぁ。 マオ：……ティトレイ、本気？

目標 LV30

バビログラード～バビログラード港～バルカ港

王の盾の足跡をたどり、セレーナを奪還!

バビログラードと港とはリフトで行き来できるが、管理人はワルトゥによ り操られてしまっている。管理人にかけられた暗示を解く方法とは？

フローチャート

1. リフトの管理人と話す
2. 蒼の聖殿手前の A で巡礼信者に会う
3. リフトの管理人の家へ
4. B 1階、奥さんと話す
5. B 2階、旦那さんと話す
6. 蒼の聖殿で司祭と会う
7. 蒼の聖殿内、壇上を調べる
8. B 1[illegible] 奥さん / C 2[illegible] おば[illegible]さん / D [illegible] / E [illegible] / F 1[illegible] おじいさん / 上[illegible]のうち2人以上[illegible]
9. リフトの管理人と話し、キーワードを入力
10. リフト乗り場で管理人と話す
11. リフトでバビログラード港へ
12. [illegible]
13. 船に乗り、バルカ港へ
14. 宿屋前で占いされる

① リフトの管理人のもとへ

まずはリフトが街にあるのか、港に降りているのかを知るためにリフト管理人の家に行こう。ここで話を聞くと②のイベントが発生するようになるのだ。なお管理人を含め、この街では男性には男性キャラ、女性には女性キャラで話しかけることが基本となる。

② 巡礼信者の列とすれ違い……

Aの場所に行くと、この街独自の信仰対象、蒼獣の信者らしき人々とすれ違う。彼らがリフト乗り場の方角に向かっていったということは、リフトは街に戻って来ているのだろうか？　それを確かめに、もう一度リフトの管理人の家に行ってみよう。

③④⑤ 街の人々を洗脳する言葉を探ろう

リフトの管理人の家に行くと、どうも彼の様子がおかしい。どうやらワルトゥの音のフォルスにより、操られているようだ。ヴェイグたちは、街の住人にワルトゥの協力者がいるのだろうと推測する。リフトの管理人の意識をとり戻し、いち早くリフトで港へ向かうためにも、街の人々から協力者の情報を得よう。暗示をかけられていた症状のある人々と話せばOKだ。



▲Bでは奥さんに話を聞いたあと、2階の旦那さんから具体的に何があったのか聞き出そう。

⑥⑦⑧ 祭司の暗示を解くには？

ワルトゥの協力者は祭司だと推測する一行。だが蒼の聖殿に行くと、祭司もまた操られていることがわかる。街の人々を操作する言葉は、祭司が普段から使う、ある短い語句らしい。聖殿の祭壇辺りを調べて聖典を入手したら、街の人々に祭司の情報を聞きに行こう。

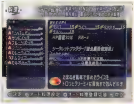


▲正解とは異なるヒントをいう人も。惑わされないように気をつけよう。



オムライスでも食うかぁ!

Dの女の子の家のテーブル上には、オムライスがある。ヒント集めのついでにつまみ食いして、レシピを入手しておこう。

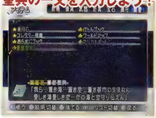


▶隠し効果が「敵全員恐慌状態」という、便利なレシピだ。ぜひ手に入れたい。

⑨ カギとなる言葉は

チャートにある街の人B～Fのうち2人以上にヒントを聞いたら、再びリフトの管理人の家へ。そこでキーワードが入力できるようになるので、「いとしきそら」と入力しよう。なお、2人以上に話を聞いていないと入力はできない。

聖典の一文を入力しよう!



▲蒼獣聖典に載っている語句のうち、ヒントに対応する言葉がキーワードになるのだ。

バビログラードショップデータ

道具屋　奏蒼

名称	価格
ピー[illegible]	500
バナシー[illegible]トル	200
[illegible]	400
バース[illegible]トル	600
[illegible]	800
ホーリィボトル	300
ダーク[illegible]	300

食材屋　山の恵み

名称	価格
ジャガイモ	24
タマゴ	28
タマネギ	28
チキン	88
ニンジン	24
ポーク	108
ライス	56

武器屋　蒼獣の牙

名称	価格
[illegible]	1,385
ハル[illegible]	1,775
[illegible]	1,615
モルグ[illegible]テル	2,100
[illegible]	1,150
ショウ[illegible]	2,420
[illegible]	1,730
ホーン[illegible]	2,260
[illegible]	1,270
ブラン[illegible]シュ	1,615
ソウ[illegible]	1,500
スターカード	1,935

防具屋　天空堂

名称	価格
[illegible]	1,250
スチー[illegible]マー	1,615
[illegible]	1,055
ゴール[illegible]ケット	1,345
[illegible]	1,440
スチール[illegible]ル	1,880
[illegible]	960
ゴール[illegible]ローク	2,015
[illegible]	1,345
スチー[illegible]ート	1,750
ムー[illegible]	1,150
ゴールドローブ	1,480

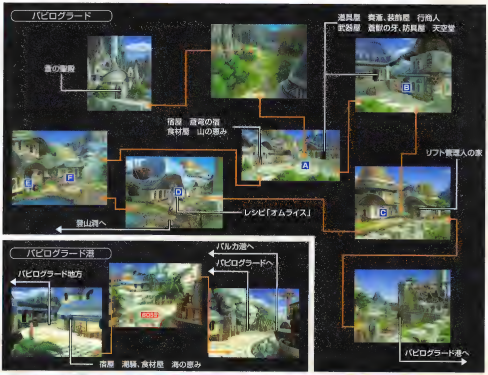
装飾屋　行商人

名称	価格
[illegible]	875
メンタ[illegible]ル	850
[illegible]	900
リカバー[illegible]ル	925
[illegible]	880
ポイズン[illegible]ック	1,500
[illegible]	1,500
パニックチェック	2,000
アク[illegible]	1,500
フレアリスト	2,500

バビログラード港ショップデータ

食材屋　海の恵み

名称	価格
[illegible]	68
マグ[illegible]	208
[illegible]	180
シャ[illegible]	136
エ[illegible]	164
イカ	108



名(迷)スクリーンチャット　誌上再録!

「けっこう繊細」　ティトレイ：やっぱりわかんねえな……どうして憎んでる相手と旅ができるんだ？　マオ：アニーのコト？　ヴェイグ：……あいつはあいつなりに迷っている。　ティトレイ：はぁ……まったくめんどくさいことしてるよな……　マオ：みんなティトレイみたいに大ざっぱに生きてないの。　ティトレイ：こう見えてもおれはけっこうナイーヴなんだぜ？　マオ：はいはい……

CHECK ひととおりのアイテムが買えますね

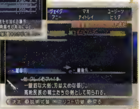
バビログラードは広く、たくさんの店がそろっている。このあとはワルトゥ、ミリッツァとの戦闘もあるので、ここで必要なものを買いそろえておこう。



◀回復アイテムはもちろん、パナシーアボトルも忘れずに。



◀恐慌対策として、パニックチェックもほしいところ。2、3個買っておこう。



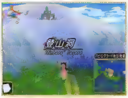
▶装備品の品ぞろえはバルカとほぼ同じ。決戦の前にエンハンスポイントをためておいては？

CHECK どこにでも移動できるな

バビログラード、バビログラード港には馬車、リフト、船という3種類の移動手段がある。それぞれの活用法をチェックしよう。

馬車 行きはよいよい、帰りはコワイ!?

バビログラード入口の男性に話しかけて、スールズ、ミナール、ペトナジャンカ、サニイタウン、アニカマルのなかから行き先を選ぶと、その街の前に到着。ただし、馬車でバビログラードを目指した場合は、登山洞前に降ろされてしまうので要注意。



◀街を選んでも、こんなところに運ばれてしまう……。

リフト 街と港をつなぐ手軽な乗り物

バビログラードと、バビログラード港とを行き来するのがリフトだ。街に着いてもすぐには使えないが、1度乗れるようになってからは、いつでも無料で使用可能。この街専用の移動手段として利用しよう。

船 いずれは大海原へも行けるように!

今回攻略する範囲内では、バビログラード港とバルカ港とをつなぐ乗り物として登場する船。しかしストーリーが進むと、港を持つ街ほとんどに船で行けるようになるのだ。サブシナリオを見たい場合や料理のレシピを取り忘れたとき、装備品が買いたいときなど、船を利用すれば短時間で移動することができる。馬車とあわせて使うとなおいいだろう。ちなみに船はリフト同様、行き先に関係なく無料で乗せてもらえる。

⑩ リフトでバビログラード港へ

リフトの管理人の暗示を解き、リフト乗り場へ行くとバビログラード港に降りられるようになる。ここではワルトゥ、ミリッツァとの戦闘があるので、リフトに乗る前か着いたあとに、パーティ編成やアイテムの確認などをしておこう。

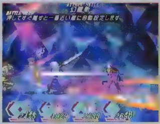


◀▲港では戦闘があるので、リフトに乗る前にセーブしておこう。

⑫ BOSS：ワルトゥ、ミリッツァ

相手の動きをよく見て攻撃開始!

両者とも強力な技は少ないが、後衛が狙われると苦しい戦いとなる。倒す順番などは決めずに、前衛はそれぞれ空いているほうの敵をたたこう。とにかく後衛側に向かわせないことが重要だ。そのためにも、前衛が恐慌にかかった際にはすぐに治せるよう、パナシーアボトルを多めに用意しておくこと。放置していて、気がつけば戦闘不能の仲間がいる、などということのないように注意したい。



	ワルトゥ	ミリッツァ
LV	44	40
HP	27,420	17,050
EXP	2,111	2,111
ガルド	2,200	1,600
状態異常抵抗	―	―
弱点属性	―	―
鋼体属性	―	水
半減属性	闇	光
防御属性	―	―
落とすアイテム	ライフボトル、パニックチェック、グレープグミ、ライフフラスト	

◆バトル直前！最終チェック◆

前衛の多い編成がオススメ

ワルトゥは攻撃のリーチが長く、ミリッツァは移動速度が速いうえ分身する。そのため前衛が後衛を守りきれず全滅してしまうことが多い。前衛は3人にし、後衛に回復役のアニーを入れるといいだろう。

[illegible]	前衛	[illegible]	分散して戦え
		[illegible]	バランスよく戦え
		[illegible]	先制を狙え
	後衛	[illegible]	奥の敵を狙え
		[illegible]	冷静になれ
		[illegible]	先制を狙え

ワルトゥ 通常攻撃が危険! 恐慌に要注意

術技をほとんど使わないワルトゥだが、通常攻撃を食らうと恐慌になることがある。恐慌は闇属性に効きにくいという特性を持つので、闇属性を上げるアイテムを装備。操作キャラにパニックチェックを装備させ、ほかの前衛の作戦を右上のカコミ記事内のようにし、自らワルトゥを狙おう。



◀攻撃はよけず、防御するだけで耐えられる。

ミリッツァ 追いかけてたたけ!

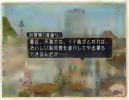
ミリッツァは瞬間移動を使うため、ひたすら追いかけて攻撃するしかない。前衛キャラには当たりやすい、振りの小さい術技をセットすること。その際には属性にも注意したい。また、彼女の「スペクトルフィールド」という導術は、範囲が広く、回避するのは難しいので防御して被害を抑えよう。



◀「スペクトルフィールド」は光属性。装備で耐性を上げよう。

⑬ バルカ港へ

ワルトゥ、ミリッツァとの戦いが終わると、いよいよ船でバルカ港へ。そしてその先の首都、バルカへ向かうことになる。バルカはバルカ港の北に位置し、そこには女王アガーテがいるカレギア城もあるのだ。なお、バルカ港では今のところ、目立った商品やサブシナリオはなく、通り抜けるだけだ。



▲いずれまた来たときには、料理のレシピがもらえるかも？

⑭ 宿屋前にて不吉な占いが……

バルカ港に着き、街の出口付近まで行くと、占い師らしきおばあさんから呼び止められる。ここでヴェイグは、奇妙な予言を受けることになるのだ。なお占いの内容は、物語が進むにつれ変化していく。バルカ港に立ち寄ることがあれば、別のキャラでも話しかけてみよう。

バルカ港ショップデータ

道具屋　外門市場

名称	価格
[illegible]	500
ライム[illegible]	800
[illegible]	200
リキュ[illegible]ボトル	400
[illegible]	600
ライフ[illegible]	800
ホー[illegible]	300
ダークボトル	300

食材屋　外門商店

名称	価格
[illegible]	68
マグ[illegible]	208
[illegible]	180
シャ[illegible]	136
エ[illegible]	164
イカ	108



迷誌上再録！名スクリーンチャット

「マオのコワイお話・2」 マオ：ココ、薄暗くって、少し気味が悪いネ。今にも闇の中から……「わっ!!」ってバイラスが……！ アニー：………… マオ：あれ？ アニー、怖くないの？ アニー：……怖くないです！ マオ：ちぇっ！

目標 LV32

バルカ～メセチナ洞窟～地下道～バルカ収容所

お披露目の儀式のためににぎわう街

目的地であるカレギア城は首都バルカの中央にあるが、正面からは入れない。裏道を探すことから始まるのだ。まずはカレギア城前に向かおう。

フローチャート

1. カレギア城前で情報屋を見か[illegible]
2. （クレアサイド）部屋から出る
3. 情報屋を追って、バルカ鉄道（商店前）行きに乗る
4. 商店内奥、壁の裏にいる情報屋を見つける
5. 雑貨屋向かいの家の地下で、ジベールと話す
6. 2人の仲間と別れメセチナ洞窟へ
7. ハックを発見、バイラスと強制戦闘
8. バルカへ戻り、ジベールと話す
9. 地下道に入る
10. Bの[illegible]
11. Cの扉を調べる
12. Dの[illegible]を調べる
13. 地下道出口から城内に潜入
14. 先に進むと、[illegible]
15. 衛兵との強制戦闘
16. バルカ収容所にて目を覚ます
17. フォルス無効化装置を解除して仲間を助ける
18. バルカへ戻る

③④ 情報屋はどこに？

カレギア城への裏道を知っているという情報屋のヨッツアだが、追われているらしく、見つかりにくいところに隠れている。まずバルカ鉄道（乗り場はどこでも可）に乗り、商店前へ行こう。商店内の奥、壁の向こう側にヨッツアが隠れているのだ。この商店にはバルカ鉄道でしか行くことができないので気をつけよう。

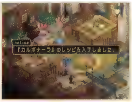


▲店内奥の壁の向こう側に行くと、ヨッツアが姿を現す。



カルボナーラはっけ～ん！

酒場のテーブルの上にあるものをつまみ食いすると、HP35%が回復する効果を持つ料理、カルボナーラのレシピが手に入る。



▲酒場の場所は、右のマップを参考にしよう。

バルカショップデータ

道具屋　都の友

名称	価格
[illegible]	500
ライム[illegible]	800
[illegible]	200
リキュー[illegible]ル	400
[illegible]	600
ライフボトル	800
[illegible]	300
ダークボトル	300

道具屋　霧のとばり

名称	価格
[illegible]	500
ライムグミ	800
[illegible]	200
リキュー[illegible]ル	400
[illegible]	600
ライフボトル	800
[illegible]	300
ダークボトル	300

食材屋　万感の実り

名称	価格
ダイコン	44
タマゴ	28
タマネギ	28
チーズ	60
チキン	88
パスタ	100
バター	64
ライス	56
レモン	48

武器屋　烈刃

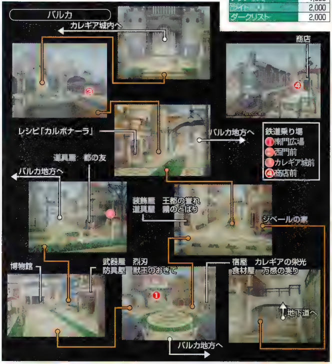
名称	価格
[illegible]	1,385
ハルシ[illegible]	1,775
[illegible]	1,615
モルゲン[illegible]ル	2,100
[illegible]	1,150
ショウスリ	2,420
[illegible]	1,730
ホーン[illegible]	2,260
[illegible]	1,270
ブランディ[illegible]	1,615
[illegible]	1,500
スターカード	1,935

防具屋 獣王のおきて

名称	価格
[illegible]	1,250
スチー[illegible]	1,615
[illegible]	1,055
ゴールド[illegible]ット	1,345
[illegible]	1,440
スチール[illegible]	1,880
[illegible]	960
ゴールド[illegible]ク	2,015
[illegible]	1,345
スチールプレート	1,750
ム[illegible]	1,150
ゴールドローブ	1,480

装飾屋　王都の誉れ

名称	価格
[illegible]	1,672
ネイチ[illegible]キス	2,090
[illegible]	1,947
ミスティオ[illegible]キス	2,200
[illegible]	2,013
ポイズン[illegible]	1,500
[illegible]	1,500
パニック[illegible]	2,000
[illegible]	2,500
ゲイルリスト	1,500
[illegible]	2,500
アクアリスト	1,500
[illegible]	2,000
ダークリスト	2,000

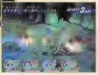


⑦ ハックを救出せよ!!

ジベールの信頼を得て、城への裏道を聞き出すため、メセチナ洞窟から帰ってこないというハックを助けに行くことになる。メセチナ洞窟は狭く、ボス戦もない。ただしAでは強制戦闘があるので、着く前に回復をしておこう。メセチナ洞窟のやや南西にはディスカバリーポイントもあるので、この機会に見つけておくのもいい。



▲街に残しておくメンバーは変更可能だ。誰を残したかにより、異なるチャットが出現することもある。


▼強制戦闘の相手はバイラス4体だ。

⑧ ジベールのもとへ

強制戦闘が終わり、ハックを助けたらバルカに戻ってジベールと話そう。するとカレギア城内へと続く地下道へ行けるようになる。なおこのイベントを見たあと、ジベール宅にいるハックと話すと、アニーの武器であるアンダリューサイトがもらえる。



▲地下道ではモンスターは出現しないが、先はまだ長い。セーブを忘れずに。



出現モンスター

名前	HP	弱点属性	鋼体属性	半減属性	防御属性
[illegible]	1,909	ー	ー	ー	ー
[illegible]	4,568	ー	ー	ー	ー
[illegible]	4,924	地	ー	風	ー
[illegible]	2,710	地	ー	風	ー

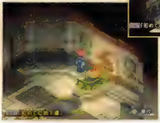
迷 誌上再録！ 名スクリーンチャット

「ヴェイグ、おまえもか？」 ティトレイ：「ド」が付くほど暑い街だぜ……よくこんなところに住んでるもんだ…… ヴェイグ：ああ……汗が……止まらない…… ティトレイ：なんだ、ヴェイグも暑いのが苦手なのかよ。 ヴェイグ：……スールズでここまで暑くなる日はないからな…… ……いや、これは暑いを通り越している……ふぅ……

⑩⑪⑫ 仕掛けを解きつつ進め

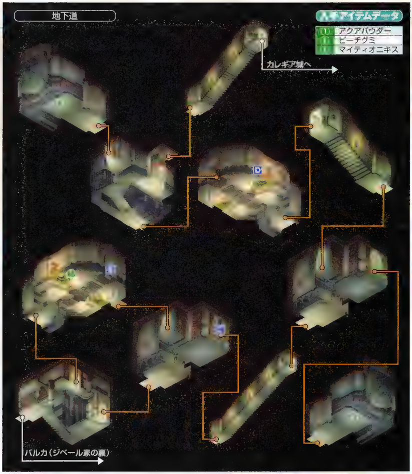
仕掛けはあるものの、それを動かすことでモンスターが出現するなどといったトラップ的なものはない。Bではレバーを、Cでは扉を、Dでは時計を何度か調べて、道を切り開こう。





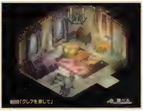
▲Cの扉は、Bのレバーを倒すことで開く。レバーの近くに宝箱があるので忘れずに。

◀Dの時計を調べて、左右の時計がどちらも9時を指すように針を動かせば扉が開く。



⑮ アガーテに遭遇後、衛兵と戦闘に

地下道から出て、カレギア城内を少し進むと女王アガーテと遭遇し、謁見することになる。この直後に衛兵との戦闘が発生するのだ。敵は王の盾兵士6体、王の盾導術士2体の計8体。数が多いので、挟まれないようラインをこまめに変えつつ戦おう。イベントから続く強制戦闘なので、回復し忘れのないように注意したい。なお、ここで女王と謁見することで、儀式の真の目的が聖獣王ゲオルギアスの復活であることが判明する。



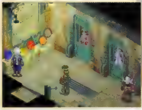
▶この場所へは、収容所から出たあと再び来ることに。



◀戦闘になる前に、パーティ編成や隊列を見直しておこう。

⑰ フォルス無効化装置を解除し、脱獄せよ!

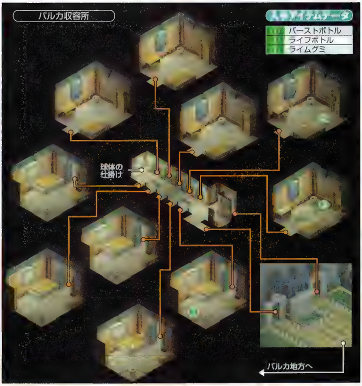
ティトレイとユージーンは、それぞれ牢屋前のレバーを倒すだけで助け出すことができる。彼らを牢から出したあと、球体の仕掛けを解くとアニー、ヒルダ、マオの3人も救出可能。仕掛けは、一列に並んでいる5つの球体を、特定の色の順に並び替えるというものだ。ギンナルのメモを手がかりに、左から青、黄、赤、茶、灰の順番に直してみよう。



▶「左隣り」と「左方向」の違いに注意して並び替えよう。



▲バルカ収容所を出たら、再びバルカに戻り、地下道からカレギア城を目指そう。



CHECK 食材調達施設でレシピは手に入れたかしら?

食材調達施設では、マジカルポットのLVの合計が一定以上になると、料理を食べさせてもらえる。合計LV6で唐揚げ、12で野菜サラダを食べることができ、レシピも入手可能だ。LVを上げれば、ほかの料理も食べさせてもらえるらしい?



▶マジカルポットのレベルを上げたら、この女の子に話しかければ料理を食べさせてもらえる。

迷名スクリーンチャット 誌上再録!

「ティトレイの夢」 ティトレイ：姉貴…… マオ：セレーナさんのコト、夢に見たの？ 心配なのはわかるけど…… ティトレイ：……ちくしょう……すんげー心配になってきた…… マオ：どんな夢だったの？ なんかヒドイことされてたの？ ティトレイ：いや、姉貴がおれのことを置いて、誰かのところへ行っちまう夢だ。 マオ：それって、お嫁入りなんじゃないの……？ あのさ……セレーナさんは、いつまでもティトレイのものじゃないんだからネ。

目標 LV33

カレギア城

王の盾による厳重な警備をかいくぐろう

潜入2回目の今回は城の屋上まで行ける。城は非常に広く、王の盾が巡回しているうえサレ、トーマとの戦闘もあるので、準備してから乗り込もう。

フローチャート

1. ジベールの家の地下から、再びカレギア城内へ
2. さらわれた女の子と遭遇、Aで衛兵との強制戦闘
3. Bの部屋に入り、儀式のことを聞く
4. サレとトーマに遭遇、戦闘
5. ワルトゥ、ミリッツァと遭遇
6. 儀式開始、ゲオルギアス登場

① 地下道から城内へ

再びジベールの家に行き、地下道からカレギア城へ向かおう。前回とは異なり、今度は地下道をショートカットして直接城に行くことができる。出る場所は前回と同じく、地下道の出口がある一室。なお、この部屋と地下通路との行き来は可能だ。



◀買えるだけアイテムを持って、城へ向かおう。

CHECK 城内での戦いは避けたいものだ

出現する敵は攻撃力が高く、弱点属性がない。レベル上げ目的でないなら、なるべく戦わずに進みたいところだ。城内を移動している衛兵たちに接触すると戦闘になるので、できるだけ避けて進みたい。

手段1 引きつけて、かわす

衛兵たちは、こちらが近づくと襲ってくる。廊下の片側におびき寄せ、回り込んで回避しよう。ただし廊下は狭いため、囲まれないように注意。

手段2 ヴェイグの氷で足止め

◎ボタンでヴェイグのフォルスを使えば、敵の足止めが可能だ。しかし、これは目の前の敵にしか効かないので、手段1とうまく使い分けて、敵をよけていこう。



② 1体ずつは弱いが…

Aでは、強制戦闘が発生する。戦う相手はブレイドソルジャーなど計5体で、城内で出現する敵とまったく同じだ。しかし数が多く、後衛キャラが囲まれるとピンチにおちいることも。着く前に料理などで回復してから戦闘にのぞもう。



▲ブレイドソルジャーは弓、スピアソルジャーは術を使う。遠距離攻撃に注意だ。

③ さらわれた女の子にクレアのことを聞こう

中央の部屋、Bではクレアの居場所がわかるイベントが発生する。この部屋にいる少女によると、クレアは女王に連れられ部屋を出たとのこと。クレアを追って、城の屋上を目指そう。なおこのイベントを見ていないと、屋上まで行くことはできない。



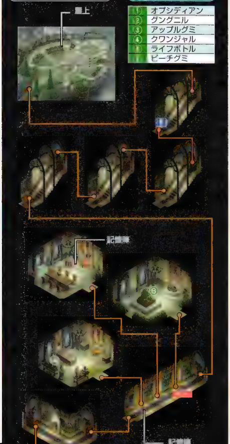
◀クレアの居場所を知る唯一の手がかりだ。

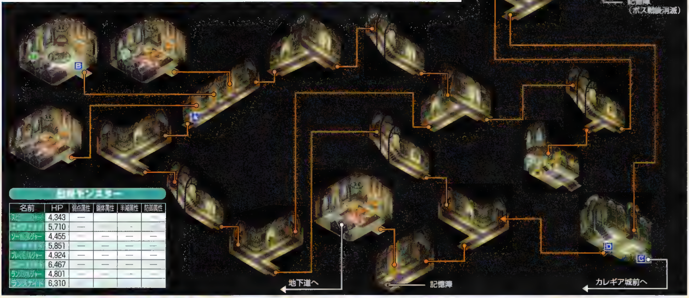
CHECK 貴重なアイテムがあるわ

城内ではいくつか、貴重なアイテムが手に入る。とくにグングニル（ユージーン用）とクワンジャル（マオ用）、オブシディアン（ヴェイグ用）は優秀な武器なので、忘れずにとっておくこと。エンハンスをあまりやっていない場合は、サレ、トーマとの戦闘より前に前者2つだけでも入手しておきたい。

入手アイテムデータ

1. オブシディアン
2. グングニル
3. アップルグミ
4. クワンジャル
5. ライフボトル
6. ピーチグミ





出現モンスター

名前	HP	弱点属性	鋼体属性	半減属性	防御属性
スピ[illegible]	4,343	—			
[illegible]	5,710	—			
ソードソルジャー	4,455	—	—	—	—
[illegible]	5,851	—	—	—	—
ブレイドソルジャー	4,924	—	—	—	—
[illegible]	6,467	—	—	—	—
ランスソルジャー	4,801	—	—	—	—
ランスナイト	6,310				

名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！

「アニーの日記・2」 アニー：………… ヒルダ：アニー……日記つけてるの？ アニー：あ、はい……クセになっちゃって…… ヒルダ：マメね……私なんて、三日も持てばいいほうなのに…… ティトレイ：アニーは、おばちゃんのマネしちゃダメだぞ！ ヒルダ：あんた……いいかげんにしないと、ぶつよ！

③BOSS：サレ、トーマ

敵の前に立つのはタブー！ 移動しながら戦え

泥人形として登場したドネル戦のときとは異なり、両者とも強力な術技を使ってくる。とくにサレは、攻撃間隔が短く対象範囲の広い術を持っているのでやっかいだ。対してトーマはさほど範囲の広い攻撃を持っていないので、先にサレを倒そう。攻撃間隔の短いキャラをサレに張り付かせて攻撃させれば、攻略しやすくなる。両者に挟まれることのないように、全体に注意を払いつつ戦おう。

	サレ	トーマ
LV	47	45
HP	34,500	51,000
EXP	2,786	2,786
ガルド	3,200	800
状態異常抵抗	—	—
弱点属性	地	水
鋼体属性	—	地、火、闇
半減属性	風、闇	—
防御属性	—	—
落とすアイテム	ゲイルパウダー、クレープグミ、ライフボトル、打錬石	

◆バトル直前！ 最終チェック◆

装備や術技設定をチェンジ

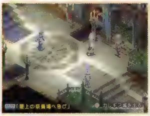
サレとトーマは、データのように弱点、耐性属性が異なる。先にサレを倒す場合はアースリストやネイチャー系のものなどを装備、術技は間隔の短いものに。トーマと戦う際は術技を水属性のものに設定しよう。

オススメの作戦		
前衛		奥の敵を狙え
		勇敢に戦え
		先制を狙え
後衛		どれでも可
		冷静になれ
		先制を狙え



体勢整えて出直さない？

Cから城内に入ることはできないが、出ることは可能だ。またDは、1度矢印の方向に通ると扉が開き、地下道から来た場合も通ることができるようになる。



◀Cから出る前に、ついでにDの扉を開けておくと○。

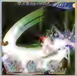
サレ 術の詠唱中断を狙ってたたけ

サレが使う術は強力かつ効果範囲が広いものばかり。なので詠唱しているのに気づいたら、中断させるべく攻撃をしよう。ヴェイグかティトレイのどちらかを張り付かせると○。



シュタイフェ・ブリーゼ

◀カの渦が1ライン上を走り、同ライン上にいる相手をなぎ払う術技。1ラインのみではあるが、端から端まで届いてしまう。術名が画面上に表示された時点でラインを変えるか、防御するかしよう。



ガスティーネイル

◀「ウィンドエッジ」の効果範囲を広くし、さらに強力にしたような術技。かなり離れた場所にも届くうえ、3ライン対象なので、避けるのは難しい。防御をし、なるべくダメージを受けないようにしよう。



フィアフルストーム

◀離れた場所に円陣を張り、その上に立つキャラにダメージを与える術だ。範囲が広く、しかも防御しても強力なダメージが残る。術の発動中にも少しながら移動できるので、あきらめずに移動しよう。

トーマ 術技のフリを見逃さずに

サレと比べて移動が遅く、攻撃間隔も長い。ただし一撃の強さは四星随一のものだ。HPが多く、すぐには倒せないため、サレを倒すまでは防御に徹しよう。「リアルスマッシュ」などやっかいな技を持つので、スキができる術技の使用は避けたい。



▶範囲攻撃直前にライフボトル、なんてことのないように。



マグネティックテイザー

◀トーマを中心とする円内対象の攻撃系術技。防御することはできるが、サレの術技の直前直後にくらうと、一気に危険な状態に。トーマの手が紫色に輝くのが見えたら、すぐさま後ろに下がろう。



リアルスマッシュ

◀単体を一撃で戦闘不能状態にする技。前振りが長く、アッパーのような型をとる。振りの状態時に術技をたたき込めば中断できるので、見逃さないこと。よける場合はラインを変えるのが確実だ。

⑤ワルトゥ、ミリッツァと再会

サレ、トーマとの戦闘が終わり、屋上も目前というE地点でワルトゥ、ミリッツァに遭遇する。ここでは戦闘は起きないが、ミリッツァの様子が若干おかしいように思えるのが気になるところだ。

⑥屋上に着くが、すでに遅し!?

なんとか屋上にたどり着くヴェイグたちだが、すでに儀式は始まっていた。女王アガーテは聖獣王の力を自分のものとして手に入れていたのだ。その時点ではまだクレアは無事だったが、女王にはほかにも、ある目的があった……！



▶儀式におけるクレアの役割とはいったい……？

次号予告

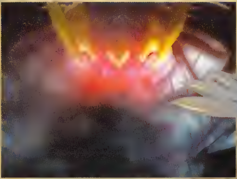
よみがえった聖獣王、そしてアガーテの行方は…？

かつて世界を治めていた聖獣王ゲオルギアス。カレギアの未来を願う女王アガーテの手により、彼は再び姿を現した。しかしその姿はまがまがしく、呼び出した本人であるアガーテもどこかに消えてしまう。彼の出現は、ヒトに何をもたらす……？



▲襲い来るゲオルギアス！ ヴェイグたちは、この強敵に打ち勝つことができるのだろうか!?

聖獣王ゲオルギアス降臨!!



▶アガーテ女王によって呼び出されたゲオルギアス。とても聖なる者とは思えないが……!?

▶この世界を司る六聖獣の、さらに高位の存在。聖獣とはたもとを分かっている。



アガーテ女王の行方は…!?

迷 名 誌上再録！ スクリーンチャット

「ヒルダの占い指南・2」 ヒルダ：どうしたの、アニー？ 浮かない顔ね…… アニー：……今、自分の事、占ってみたんですけど……しばらくあまりいいことがないみたいなんです…… ヒルダ：アニー、占いの結果っていうのは生きる上での道しるべでしかないのよ。 アニー：……そうなんですか？ ヒルダ：あなたの今の状況と運気の流れをあわせて、未来を予想する方法に過ぎない……（続く）

DATA [攻略データ編]

よりディープな攻略を求めるアナタに、シリーズおなじみの称号から、モンスター、スクリーンチャットなどなど、攻略必須のデータを満載！



称号　キャラクター成長の要となる称号を一挙に！

各キャラクターの称号を、上昇値＆入手条件とあわせて紹介しよう。

	名称	上昇値	入手条件
ヴェイグ	剣士	—	最初から持っている
	笑顔を失った青年	—	最初から持っている
	ラフティングマン	最大HP+20	ミニゲーム「ググラの河下り」をする
	S・ラフティングマン	最大HP+70	ミニゲーム「ググラの河下り」の4つのルートで10万点以上をとる
	ナイスウェイター	HP回復力+2	ミナールの酒場で「ウェイターゲーム」をヴェイグでクリアする
	自由青年	FG回復力+2	ミナールの役場で眼鏡の女の人の質問に「そう思う」と答える
	トラベラー	打撃防御力+2	サニイタウンのネコ好きじいさんの話を聞く
マオ	術使い	—	最初から持っている
	記憶喪失の少年	斬撃防御力+2	スールズでスクリーンチャット後に取得
	脱走兵	打撃防御力+2	スールズでスクリーンチャット後に取得
	歌好き	術攻撃力+4	スクリーンチャット「歌うマオ・1」を見る
	ナイスウェイター	術防御力+2	ミナールの酒場で「ウェイターゲーム」をマオでクリアする
	自由少年	HP回復力+2	ミナールの役場で眼鏡の女の人の質問に「そう思う」と答える
	トラベラー	FG回復力+2	サニイタウンのネコ好きじいさんの話を聞く
ユージーン	槍戦士	—	最初から持っている
	カレギアの黒豹	—	最初から持っている
	元・隊長	斬撃防御力+2	スールズでスクリーンチャット後に取得
	ダンディ	HP回復力+3	スクリーンチャット「ユージーンのみだしなみ・1」などを見る
	ナイスウェイター	斬撃攻撃力+3	ミナールの酒場で「ウェイターゲーム」をユージーンでクリアする
	自由中年	FG回復力+2	ミナールの役場で眼鏡の女の人の質問に「そう思う」と答える
	トラベラー	打撃防御力+2	サニイタウンのネコ好きじいさんの話を聞く
アニー	法陣師	—	最初から持っている
	仇討ちの少女	—	最初から持っている
	ガジュマ嫌い	—	最初から持っている
	女医志望	FG回復力+2	迷いの森の探索中に取得
	怖がり	術防御力+2	迷いの森の探索中に取得
	ナイスウェイトレス	打撃防御力+2	ミナールの酒場で「ウェイターゲーム」をアニーでクリアする
	自由少女	最大HP+10	ミナールの役場で眼鏡の女の人の質問に「そう思う」と答える
	トラベラー	打撃攻撃力+2	サニイタウンのネコ好きじいさんの話を聞く
ティトレイ	格闘弓士	—	最初から持っている
	製鉄工場従業員	—	最初から持っている
	姉想い	—	最初から持っている
	料理好き	—	最初から持っている
	エコロジスト	—	最初から持っている
	××料理人	術攻撃力+2	トヨホウス河でみんなに毒キノコ料理を食べさせたあとに取得
	ナイスウェイター	斬撃防御力+2	ミナールの酒場で「ウェイターゲーム」をティトレイでクリアする
	自由野郎	最大HP+10	ミナールの役場で眼鏡の女の人の質問に「そう思う」と答える
	トラベラー	斬撃攻撃力+3	サニイタウンのネコ好きじいさんの話を聞く
ヒルダ	術使い	—	最初から持っている
	占い師	—	最初から持っている
	ハーフ	—	最初から持っている
	元・王の盾	—	最初から持っている
	ナイスウェイトレス	最大HP+20	ミナールの酒場で「ウェイターゲーム」をヒルダでクリアする
	自由姐さん	HP回復力+2	ミナールの役場で眼鏡の女の人の質問に「そう思う」と答える
	トラベラー	術防御力+2	サニイタウンのネコ好きじいさんの話を聞く
	酒好き	打撃攻撃力+3	スクリーンチャット「おいしいお酒・1」を見る

ワンポイント　「自由称号」で遊ぼう！

ミナールの役場で眼鏡の女の人と話し、「そう思う」の選択肢を選ぶと、現在いるパーティメンバー全員に「自由称号」が手に入る（称号「トラベラー」も同様で、一度入手していれば、その後パーティに入ったメンバーは自動的に取得）。いつでもデフォルトに戻せるので、いろいろ変えて、キャラにピッタリの称号を考えてみよう。



◀デフォルトの漢字をアレンジしたりして、称号名を考えよう。



◀ユージーンの「自由中年」を例えば「よいどれ中年」に!?

護符　付けているあいだは、特殊な状態に！

今回手に入る護符の効果と入手方法をリストで紹介。

名称	効果	入手方法
ポイズンチェック	熱毒を防止し、防具に火耐性を付加する護符	ペトナジャンカ、サニイタウン、アニカマル、バルカで購入可能
ディレイチェック	鈍足を防止し、防具に地耐性を付加する護符	サニイタウン、アニカマル、バルカで購入可能
パニックチェック	恐慌を防止し、防具に闇属性を付加する護符	アニカマル、バルカで購入可能
パラライチェック	マヒを防止し、防具に光属性を付加する護符	ミニゲーム「ググラの河下り」で入手
ライトリスト	武器に光属性を付加する護符	サニイタウン、アニカマル、バルカで購入可能
アクアリスト	武器に水属性を付加する護符	アニカマル、バルカで購入可能
フレアリスト	武器に火属性を付加する護符	バビログラード、バルカで購入可能
アースリスト	武器に地属性を付加する護符	バルカで購入可能
ゲイルリスト	武器に風属性を付加する護符	バルカで購入可能
ダークリスト	武器に闇属性を付加する護符	バルカで購入可能
ステップブーツ	バックステップするとHPが5回復する靴	敵コンプリート数5でミナールの体育館にいる元・戦士の男からもらえる
魔神の魂	謎を秘めた護符。特技「絶氷刃」が別の技に変化する	敵コンプリート数10でミナールの体育館にいる元・戦士の男からもらえる
風神の魂	謎を秘めた護符。特技「瞬連塵」が別の技に変化する	敵コンプリート数30でミナールの体育館にいる元・戦士の男からもらえる
クールラスター	戦闘時、敵を倒したときに◎ボタンを押すとRGを0にする	ミニゲーム「ググラの河下り」で入手

名（迷）スクリーンチャット　誌上再録！

（続き）自分が変われば未来だって変えられる……そう、変えられるの……だから……がんばって……
アニー：……はい、わたし、がんばります……

モンスター

フィールドに出現するモンスターを中心に掲載。

遭遇した敵の攻略度が100になった数に応じて、ミナールの体育館にいる元・戦士の男の人からアイテムがもらえる。データを参考に、今回出現するモンスターをコンプリートしよう。

表の見方 出現する地域に分けて、各モンスターの基本データを掲載。モンスター名の後ろに付く()内は種族を、「攻撃力」はそのモンスターの得意とする攻撃の数値が高く、「防御力」はそのモンスターの弱点となる能力の数値が低い。「アイテム」は落とすアイテムの名称で、()内は確率を表している。

※防御行動とは、そのモンスターが防御の行動をとる条件です。

スールズ周辺　Lv6 エリナッツォ（獣）

HP	1261	Exp	19	Gald	32
攻撃力	斬撃：111	打撃：90	術撃：60		
防御力	斬撃：102	打撃：102	術撃：102		
アイテム	ジャガイモ（18%）、ミルク（6%）				
防御行動	―				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

スールズ周辺　Lv7 コーコー（飛翼）

HP	1401	Exp	21	Gald	38
攻撃力	斬撃：88	打撃：127	術撃：64		
防御力	斬撃：104	打撃：104	術撃：104		
アイテム	ミルク（21%）、ニンジン（6%）				
防御行動	―				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

スールズ周辺　Lv8 パシィフラワー（植物）

HP	1548	Exp	22	Gald	43
攻撃力	斬撃：97	打撃：140	術撃：91		
防御力	斬撃：102	打撃：106	術撃：112		
アイテム	ジャガイモ（23%）、ニンジン（7%）				
防御行動	―				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

スールズ周辺　Lv8 ブレイズボア（獣）

HP	1789	Exp	22	Gald	34
攻撃力	斬撃：140	打撃：166	術撃：46		
防御力	斬撃：112	打撃：112	術撃：106		
アイテム	ニンジン（24%）、ビーフ（7%）				
防御行動	―				
属性	弱点：水	鋼体：―	半減：火	防御：―	

アルヴァン山脈　Lv8 デュロック（無機物）

HP	2057	Exp	22	Gald	36
攻撃力	斬撃：106	打撃：178	術撃：46		
防御力	斬撃：124	打撃：122	術撃：92		
アイテム	ブレッド（24%）、ビーフ（9%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：風	鋼体：―	半減：地	防御：―	

アルヴァン山脈　Lv7 フローズドクロウ（無機物）

HP	1427	Exp	21	Gald	38
攻撃力	斬撃：95	打撃：127	術撃：66		
防御力	斬撃：105	打撃：104	術撃：104		
アイテム	レタス（22%）、ブレッド（6%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：火	鋼体：―	半減：水	防御：―	

アルヴァン山脈　Lv9 フロストフローネ（精神体）

HP	1366	Exp	24	Gald	40
攻撃力	斬撃：132	打撃：132	術撃：99		
防御力	斬撃：108	打撃：108	術撃：116		
アイテム	ビーフ（21%）、レタス（8%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：火	鋼体：―	半減：水	防御：―	

ミナール平原　Lv11 アンガーシュリンプ（水棲生物）

HP	1781	Exp	24	Gald	37
攻撃力	斬撃：181	打撃：135	術撃：90		
防御力	斬撃：120	打撃：126	術撃：112		
アイテム	ビーフ（27%）、レタス（6%）				
防御行動	特定攻撃前				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：水	防御：―	

ミナール平原　Lv11 グレッグアント（昆虫）

HP	1632	Exp	24	Gald	44
攻撃力	斬撃：139	打撃：174	術撃：87		
防御力	斬撃：122	打撃：122	術撃：112		
アイテム	レタス（23%）、ニンジン（9%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

ミナール平原　Lv12 ゲートル（爬虫類）

HP	1862	Exp	26	Gald	47
攻撃力	斬撃：145	打撃：194	術撃：58		
防御力	斬撃：134	打撃：134	術撃：94		
アイテム	ブレッド（24%）、ジャガイモ（9%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：水	鋼体：―	半減：―	防御：―	

ミナール平原　Lv10 スカービー（昆虫）

HP	1532	Exp	22	Gald	34
攻撃力	斬撃：163	打撃：81	術撃：48		
防御力	斬撃：111	打撃：112	術撃：109		
アイテム	ニンジン（17%）、レタス（7%）				
防御行動	―				
属性	弱点：水	鋼体：―	半減：火	防御：―	

ミナール周辺　Lv12 モルドプラント（植物）

HP	2155	Exp	26	Gald	49
攻撃力	斬撃：193	打撃：144	術撃：57		
防御力	斬撃：113	打撃：114	術撃：114		
アイテム	ジャガイモ（21%）、タマゴ（6%）				
防御行動	特定攻撃前				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

ミナール周辺　Lv13 ゲイティフロウ（植物）

HP	1940	Exp	29	Gald	47
攻撃力	斬撃：154	打撃：206	術撃：61		
防御力	斬撃：106	打撃：116	術撃：134		
アイテム	ミルク（28%）、ジャガイモ（9%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：地	鋼体：―	半減：風	防御：―	

迷いの森　Lv13 アヴェンガー（植物）

HP	1981	Exp	29	Gald	45
攻撃力	斬撃：228	打撃：114	術撃：68		
防御力	斬撃：118	打撃：116	術撃：114		
アイテム	レタス（12%）、ニンジン（5%）				
防御行動	味方RG一定以下				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

迷いの森　Lv14 アンクロウラー（爬虫類）

HP	2834	Exp	32	Gald	48
攻撃力	斬撃：275	打撃：265	術撃：51		
防御力	斬撃：124	打撃：128	術撃：98		
アイテム	レタス（23%）、ビーフ（9%）				
防御行動	味方RG一定以下				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

迷いの森　Lv12 フィオトラス（植物）

HP	1674	Exp	26	Gald	48
攻撃力	斬撃：159	打撃：212	術撃：63		
防御力	斬撃：110	打撃：114	術撃：124		
アイテム	タマゴ（21%）、ブレッド（7%）				
防御行動	味方RG一定以下				
属性	弱点：地	鋼体：―	半減：風	防御：―	

迷いの森　Lv13 ベルキィー（植物）

HP	2426	Exp	29	Gald	44
攻撃力	斬撃：174	打撃：233	術撃：93		
防御力	斬撃：106	打撃：116	術撃：136		
アイテム	ブレッド（15%）、ピーチグミ（4%）				
防御行動	味方RG一定以下				
属性	弱点：風	鋼体：―	半減：地	防御：―	

ペトナジャンカ周辺　Lv16 アンファンガス（植物）

HP	2163	Exp	33	Gald	59
攻撃力	斬撃：186	打撃：248	術撃：74		
防御力	斬撃：112	打撃：122	術撃：124		
アイテム	キウイ（17%）、タマゴ（8%）				
防御行動	味方RG一定以下				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

ペトナジャンカ周辺　Lv17 カイラスビートル（昆虫）

HP	2417	Exp	36	Gald	63
攻撃力	斬撃：249	打撃：186	術撃：74		
防御力	斬撃：144	打撃：142	術撃：118		
アイテム	イチゴ（20%）、キウイ（9%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

ペトナジャンカ周辺　Lv15 ブランオウル（飛翼）

HP	2500	Exp	30	Gald	48
攻撃力	斬撃：185	打撃：247	術撃：123		
防御力	斬撃：120	打撃：128	術撃：132		
アイテム	バナナ（23%）、イチゴ（12%）				
防御行動	味方RG一定以上				
属性	弱点：地	鋼体：―	半減：風	防御：―	

ペトナジャンカ周辺　Lv16 ログアーロ（獣）

HP	3288	Exp	33	Gald	51
攻撃力	斬撃：313	打撃：313	術撃：62		
防御力	斬撃：132	打撃：132	術撃：112		
アイテム	ビーフ（15%）、イチゴ（7%）				
防御行動	―				
属性	弱点：風	鋼体：―	半減：地	防御：―	

製鉄工場　Lv16 ヴィザックシールド（無機物）

HP	1720	Exp	33	Gald	50
攻撃力	斬撃：75	打撃：253	術撃：126		
防御力	斬撃：158	打撃：158	術撃：158		
アイテム	イチゴ（14%）、リキュールボトル（3%）				
防御行動	味方RG一定以下、特定攻撃後				
属性	弱点：光	鋼体：―	半減：闇	防御：―	

製鉄工場　Lv16 バラスクレス（植物）

HP	3022	Exp	33	Gald	49
攻撃力	斬撃：303	打撃：212	術撃：90		
防御力	斬撃：112	打撃：126	術撃：128		
アイテム	ホーリィボトル（12%）、パナシーアボトル（3%）				
防御行動	特定攻撃前				
属性	弱点：水	鋼体：―	半減：火	防御：―	

製鉄工場　Lv17 ベネレオン（爬虫類）

HP	2450	Exp	36	Gald	63
攻撃力	斬撃：197	打撃：263	術撃：78		
防御力	斬撃：127	打撃：125	術撃：90		
アイテム	キウイ（15%）、リキュールボトル（4%）				
防御行動	味方RG一定以上				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

製鉄工場　Lv15 ベラッジ（不定形）

HP	2875	Exp	30	Gald	50
攻撃力	斬撃：137	打撃：274	術撃：109		
防御力	斬撃：120	打撃：120	術撃：100		
アイテム	バナナ（15%）、パナシーアボトル（5%）				
防御行動	特定攻撃前				
属性	弱点：水	鋼体：―	半減：火	防御：―	

サニイタウン周辺　Lv19 クアコック（飛翼）

HP	3386	Exp	45	Gald	67
攻撃力	斬撃：253	打撃：338	術撃：101		
防御力	斬撃：127	打撃：120	術撃：131		
アイテム	チーズ（16%）、バーストボトル（4%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

サニイタウン周辺　Lv19 スワーミック（昆虫）

HP	2293	Exp	45	Gald	76
攻撃力	斬撃：176	打撃：294	術撃：117		
防御力	斬撃：146	打撃：139	術撃：126		
アイテム	レモン（12%）、ホーリィボトル（3%）				
防御行動	味方RG一定以下				
属性	弱点：―	鋼体：―	半減：―	防御：―	

迷名スクリーンチャット 誌上再録！

「男のロマン・七大まぼろし」 ティトレイ：七大まぼろしか……おれも探してみたくなってきたぜ。 マオ：じゃあ、この旅が終わったら、みんなで探しに出かけてみる？ ティトレイ：おおっ、マオ最高!! いいこと言うねー！ ヒルダ：……私はパス。あんたたち勝手にやってなさい。 ティトレイ：かーっ、これだからヤだね、女ってのは。男のロマンってのをわかっちゃいないぜ。



Lv18 ドルホッグ （獣）
サニイタウン周辺

HP	2699	Exp 40	Gald 61	
攻撃力	斬撃：288	打撃：216	術撃：86	
防御力	斬撃：124	打撃：118	術撃：123	
アイテム	ライス（13%）、ダークボトル（5%）			
防御行動	—			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv20 ラウフライ （昆虫）
サニイタウン周辺

HP	3037	Exp 43	Gald 71	
攻撃力	斬撃：231	打撃：309	術撃：154	
防御力	斬撃：128	打撃：117	術撃：159	
アイテム	ミルク（24%）、チキン（11%）			
防御行動	—			
属性	弱点：地	鋼体：—	半減：風	防御：—

Lv22 グバーアクティ （水棲生物）
カレーズ

HP	2899	Exp 54	Gald 87	
攻撃力	斬撃：183	打撃：306	術撃：153	
防御力	斬撃：141	打撃：116	術撃：106	
アイテム	ライス（10%）、ホーリィボトル（3%）			
防御行動	—			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv21 フィズケイノ （不死者）
カレーズ

HP	3340	Exp 48	Gald 74	
攻撃力	斬撃：243	打撃：325	術撃：97	
防御力	斬撃：133	打撃：119	術撃：109	
アイテム	チキン（12%）、パナシーアボトル（6%）			
防御行動	味方RG一定以下			
属性	弱点：光	鋼体：—	半減：闇	防御：—

Lv22 ベルクフロッグ （爬虫類）
カレーズ

HP	3615	Exp 54	Gald 85	
攻撃力	斬撃：267	打撃：375	術撃：71	
防御力	斬撃：148	打撃：118	術撃：98	
アイテム	チーズ（9%）、バーストボトル（3%）			
防御行動	味方RG一定以下			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv21 レヴィマーク （不定形）
カレーズ

HP	3073	Exp 48	Gald 80	
攻撃力	斬撃：154	打撃：308	術撃：123	
防御力	斬撃：139	打撃：113	術撃：111	
アイテム	ミルク（9%）、パナシーアボトル（4%）			
防御行動	特定攻撃前			
属性	弱点：風	鋼体：—	半減：地	防御：—

Lv21 ダーダー （飛翼）
アニカマル周辺

HP	4239	Exp 48	Gald 73	
攻撃力	斬撃：297	打撃：407	術撃：104	
防御力	斬撃：132	打撃：139	術撃：130	
アイテム	ポーク（15%）、チキン（6%）			
防御行動	味方RG一定以上			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：火

Lv23 トリネーク （爬虫類）
アニカマル周辺

HP	3377	Exp 60	Gald 90	
攻撃力	斬撃：424	打撃：202	術撃：80	
防御力	斬撃：136	打撃：143	術撃：126	
アイテム	ジャガイモ（12%）、チーズ（3%）			
防御行動	—			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：火

Lv23 リグリット （精神体）
アニカマル周辺

HP	3777	Exp 60	Gald 93	
攻撃力	斬撃：265	打撃：354	術撃：141	
防御力	斬撃：136	打撃：156	術撃：145	
アイテム	ニンジン（15%）、ミルク（7%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：水	鋼体：—	半減：地	防御：火

Lv22 ロックスコーピオン （無機物）
アニカマル周辺

HP	2781	Exp 54	Gald 79	
攻撃力	斬撃：398	打撃：291	術撃：116	
防御力	斬撃：201	打撃：166	術撃：114	
アイテム	ライス（12%）、ピーチグミ（4%）			
防御行動	特定攻撃前			
属性	弱点：水	鋼体：—	半減：地	防御：火

Lv24 ホーントホース （獣）
オアシス

HP	4747	Exp 66	Gald 106	
攻撃力	斬撃：298	打撃：456	術撃：127	
防御力	斬撃：145	打撃：138	術撃：138	
アイテム	ミルク（15%）、ジャガイモ（3%）			
防御行動	味方RG一定以下			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv24 モルゲイター （爬虫類）
オアシス

HP	4372	Exp 66	Gald 106	
攻撃力	斬撃：504	打撃：378	術撃：90	
防御力	斬撃：147	打撃：158	術撃：105	
アイテム	ニンジン（14%）、レモン（4%）			
防御行動	—			
属性	弱点：火	鋼体：—	半減：水	防御：—

Lv25 ラウロウ （飛翼）
オアシス

HP	2316	Exp 82	Gald 78	
攻撃力	斬撃：208	打撃：278	術撃：111	
防御力	斬撃：119	打撃：123	術撃：140	
アイテム	ライス（9%）、タマゴ（3%）			
防御行動	—			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv26 カルリックス （飛翼）
バビログラード周辺

HP	5490	Exp 73	Gald 112	
攻撃力	斬撃：370	打撃：504	術撃：197	
防御力	斬撃：142	打撃：157	術撃：166	
アイテム	ブレッド（12%）、ホーリィボトル（3%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：風	防御：—

Lv24 クレイグトッド （獣）
バビログラード周辺

HP	4175	Exp 66	Gald 97	
攻撃力	斬撃：458	打撃：278	術撃：159	
防御力	斬撃：178	打撃：123	術撃：138	
アイテム	レタス（22%）、ピーチグミ（3%）			
防御行動	—			
属性	弱点：闇	鋼体：—	半減：光	防御：—

Lv25 バニッシュルーン （爬虫類）
バビログラード周辺

HP	3574	Exp 66	Gald 98	
攻撃力	斬撃：290	打撃：417	術撃：116	
防御力	斬撃：150	打撃：150	術撃：150	
アイテム	レモン（9%）、チーズ（3%）			
防御行動	味方RG一定以上			
属性	弱点：闇	鋼体：—	半減：光	防御：—

Lv26 レオモール （獣）
バビログラード周辺

HP	3006	Exp 73	Gald 106	
攻撃力	斬撃：373	打撃：279	術撃：111	
防御力	斬撃：131	打撃：131	術撃：142	
アイテム	ジャガイモ（15%）、ダークボトル（5%）			
防御行動	—			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：地

Lv26 カースコット （精神体）
登山洞

HP	4173	Exp 73	Gald 108	
攻撃力	斬撃：301	打撃：402	術撃：120	
防御力	斬撃：171	打撃：67	術撃：186	
アイテム	タマゴ（11%）、ライフボトル（4%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：光	鋼体：—	半減：闇	防御：—

Lv27 ガルトン （不死者）
登山洞

HP	5103	Exp 82	Gald 126	
攻撃力	斬撃：289	打撃：483	術撃：193	
防御力	斬撃：156	打撃：63	術撃：178	
アイテム	ジャガイモ（14%）、ダークボトル（4%）			
防御行動	—			
属性	弱点：光	鋼体：—	半減：闇	防御：—

Lv27 ニグシェイド （精神体）
登山洞

HP	3374	Exp 82	Gald 117	
攻撃力	斬撃：116	打撃：116	術撃：388	
防御力	斬撃：168	打撃：101	術撃：231	
アイテム	レタス（15%）、マインドパール（4%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：光	鋼体：—	半減：闇	防御：—

Lv26 ランカーカス （不死者）
登山洞

HP	6666	Exp 73	Gald 111	
攻撃力	斬撃：434	打撃：434	術撃：130	
防御力	斬撃：183	打撃：71	術撃：125	
アイテム	ライス（15%）、ポーク（8%）			
防御行動	—			
属性	弱点：光	鋼体：—	半減：闇	防御：—

Lv29 インセウルス （昆虫）
バルカ周辺

HP	4568	Exp 103	Gald 152	
攻撃力	斬撃：240	打撃：490	術撃：122	
防御力	斬撃：98	打撃：248	術撃：148	
アイテム	パスタ（14%）、バター（7%）			
防御行動	—			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv28 ヴェスコン （飛翼）
バルカ周辺

HP	2710	Exp 92	Gald 130	
攻撃力	斬撃：289	打撃：414	術撃：254	
防御力	斬撃：129	打撃：175	術撃：167	
アイテム	キュウリ（18%）、ダイコン（9%）			
防御行動	—			
属性	弱点：地	鋼体：—	半減：風	防御：—

Lv27 エクスガス （精神体）
バルカ周辺

HP	1909	Exp 82	Gald 116	
攻撃力	斬撃：237	打撃：78	術撃：408	
防御力	斬撃：360	打撃：360	術撃：143	
アイテム	タマネギ（9%）、ダークボトル（4%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv28 ルアーブ （飛翼）
バルカ周辺

HP	4924	Exp 92	Gald 129	
攻撃力	斬撃：390	打撃：521	術撃：156	
防御力	斬撃：110	打撃：216	術撃：146	
アイテム	ダイコン（18%）、バター（8%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：地	鋼体：—	半減：風	防御：—

Lv27 スピアソルジャー （ヒューマ）
カレギア城

HP	4343	Exp 82	Gald 122	
攻撃力	斬撃：503	打撃：339	術撃：181	
防御力	斬撃：169	打撃：169	術撃：169	
アイテム	チキン（17%）、ヒールパール（3%）			
防御行動	特定攻撃前			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv29 スピアナイト （ヒューマ）
カレギア城

HP	5710	Exp 103	Gald 143	
攻撃力	斬撃：540	打撃：367	術撃：196	
防御力	斬撃：259	打撃：259	術撃：259	
アイテム	ポーク（14%）、ピヨハンパール（3%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv28 ソードソルジャー （ヒューマ）
カレギア城

HP	4455	Exp 92	Gald 135	
攻撃力	斬撃：546	打撃：372	術撃：148	
防御力	斬撃：171	打撃：171	術撃：171	
アイテム	ホーリィボトル（7%）、フィートパール（3%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv30 ソードナイト （ヒューマ）
カレギア城

HP	5851	Exp 103	Gald 150	
攻撃力	斬撃：609	打撃：381	術撃：152	
防御力	斬撃：262	打撃：262	術撃：262	
アイテム	ライムグミ（7%）、チャージパール（3%）			
防御行動	特定攻撃後			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

Lv28 ブレイドソルジャー （ガジュマ）
カレギア城

HP	4924	Exp 92	Gald 129	
攻撃力	斬撃：571	打撃：390	術撃：156	
防御力	斬撃：171	打撃：171	術撃：171	
アイテム	ダークボトル（7%）、シールドパール（3%）			
防御行動	—			
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—

名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！

「マオのコワイお話・3」　ティトレイ：なんだか薄暗くて　気味の悪いところだぜ。　マオ：やっぱり、こんなときは、ボクのコワーいお話だよ。ね、アニー♪　アニー：もう、マオ、やめてよっ！　ティトレイ：階段続きだけに、怪談ってか？　うわっはははは!!　アニー：…………　マオ：あれ、どうしてかな？　コワい話、まだなのに、寒くなってきたヨ……

Lv30 ブレイドナイト（ガジュマ）

カレギア城

HP	6467	Exp	103	Gald	144
攻撃力	斬撃：662	打撃：421	術撃：168		
防御力	斬撃：262	打撃：262	術撃：262		
アイテム	ピーチグミ（9%）、ウッチャリグミ（3%）				
防御行動	特定攻撃後				
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—	

Lv27 ランスソルジャー（ガジュマ）

カレギア城

HP	4801	Exp	82	Gald	117
攻撃力	斬撃：551	打撃：375	術撃：250		
防御力	斬撃：169	打撃：169	術撃：169		
アイテム	ホーリィボトル（8%）、プロテクトパール（3%）				
防御行動	—				
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—	

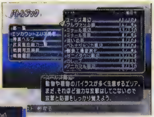
ワンポイント 一度しか入れないダンジョンは…

アニーとのイベントバトルがある、天候が変わるミナール平原や、ペトナジャンカの製鉄工場。これらのダンジョンはクリアすると、入れない、または敵が出現しなくなってしまう。もしデータを取り逃していたら、同じような種族の棲息する地域を探してみよう。逆引きで、出現場所を探し出せるハズだ。

Lv29 ランスナイト（ガジュマ）

カレギア城

HP	6310	Exp	103	Gald	150
攻撃力	斬撃：642	打撃：406	術撃：271		
防御力	斬撃：259	打撃：259	術撃：259		
アイテム	ライス（15%）、ブレイクパール（3%）				
防御行動	—				
属性	弱点：—	鋼体：—	半減：—	防御：—	



▶バトルブックにある「エンカウントエリア情報」を使えば、これまで訪れたエリアの特徴と、エリア別の敵が表示される。これを活用して、攻略度を上げていこう。



◀「ヴィザックシールド」が出現するのは、今回の範囲で製鉄工場だけ。レベル上げも兼ねて、できるだけココで戦っておこう。

スクリーンチャット

今回もにぎやかに、ストーリーを盛り上げる！

ストーリーにそって、発生するスクリーンチャットを紹介。特殊な条件のものも見逃さずに。

名称	場所	備考
マオのバトルブック・1	スールズ	—
クレアさんの家って？	スールズ	—
そんなところだ	スールズ	—
スールズ雑感	スールズ	—
マオが……	スールズ	—
そっちは……	スールズ	集会所でのイベント前に外に出ようとする
気になる集会所	スールズ	—
誰もいないの？	スールズ	—
それでいいのか？	スールズ	—
旅立ちの前に……	スールズ	クレアの両親と別れる前に街を出ようとする
王の盾の目的	スールズ	—
おしゃべりだな	スールズ	—
同じだネ	スールズ	—
ダメなのかな？	スールズ	—
物知りだネ	スールズ	—
ボクたちの旅	スールズ	—
ミナールへの道筋	スールズ	—
漆黒の翼って何者？	ラルレン大橋	—
ワルトゥとは？	ラルレン大橋	—
ケケット街道の先に	ラルレン大橋	—
ヴェイグの焦り	ラルレン大橋	—
ミナールへ向かって	ラルレン大橋	—
休める時に休め	ケケット街道沿いの小屋	—
カギはどこに……？	ケケット街道沿いの小屋	イベント中に小屋を出ようとする
オヤジはなぜ!?	ケケット街道沿いの小屋	—
でも、そうなの？	ケケット街道沿いの小屋	—
オヤジを追え！	ケケット街道沿いの小屋	—
暗示の音……？	ケケット街道沿いの小屋	—
暗示の音を探せ	ケケット街道沿いの小屋	—
緊急事態!?	ケケット街道沿いの小屋	—
ワルトゥの計算	スールズ周辺	—
その時でいい	スールズ周辺	—
四星、そして王の盾……	スールズ周辺	—
これからなの！	スールズ周辺	—
古い絆	スールズ周辺	—
助かっちゃうよネ	スールズ周辺	—
情けない	スールズ周辺	—
ミナールへ急ごう	スールズ周辺	—
ミナールまで、あとひと息	スールズ周辺	—
ミナールは目の前	スールズ周辺	—
急がば山へ	スールズ周辺	—
憎めないよネ	スールズ周辺	—
エトレー橋の歴史	スールズ周辺	—
回り道・アルヴァン山脈へ	スールズ周辺	—
峠を目指して	アルヴァン山脈	—
ダメ……？	アルヴァン山脈	—
合言葉は……	アルヴァン山脈	—
山越えの道	アルヴァン山脈	—
早く山を越えよう	アルヴァン山脈	—
奈落を飛び越えて	アルヴァン山脈	—
フォルスは身を助ける	アルヴァン山脈	—
フォルスを使って進め	アルヴァン山脈	—
峠の小屋でひと休み	アルヴァン山脈	—
下り坂	アルヴァン山脈	—
滑ってみるか？	アルヴァン山脈	—
マオにおまかせ！	アルヴァン山脈	—

名称	場所	備考
港町ミナールについて	アルヴァン山脈	—
今度こそミナールへ	ミナール周辺	—
ミナールは東……？	ミナール周辺	—
平原を突っ切れ	ミナール周辺	—
ミナール平原の気候	ミナール周辺	—
とにかく……	ミナール周辺	—
もしかして……？	ミナール周辺	—
妙だ……	ミナール周辺	—
迷子のヴェイグたち	ミナール周辺	—
ウソのようだ……	ミナール周辺	—
ミナールは東……？	ミナール周辺	—
ミナールへ急げ！	ミナール周辺	—
アニーの事	ミナール周辺	—
急がねば……	ミナール周辺	—
バルカ行きの船	ミナール	—
よかったネ	ミナール	—
ドクター・バースについて	ミナール	—
まだ早いな	ミナール	—
港へ行こう！	ミナール	—
ユージーン、心の傷	ミナール	アニーの休んでいる部屋に入ろうとする
こっちを見ている	ミナール	—
首都バルカの状況	ミナール	—
一度、街へ戻ろう	ミナール	—
まだいい……	ミナール	—
もうひとつの可能性	ミナール	—
海を渡るためには……	ミナール	—
旅は楽しいばかりじゃない	ミナール	—
どっちの船にするの？	ミナール	—
荷物運びをする	ミナール	荷物運びイベントを選択する
仕事はきちんと	ミナール	荷物運びイベント中、街を出ようとする
どうすれば海を渡れる？	ミナール	—
街へ戻って考えよう	ミナール	—
カレギア軍の船団	ミナール	荷物運びイベント後
カレギア軍の船団と大事件	ミナール	「カレギア軍の船団」を見ている
街の人に話しを聞こう	ミナール	—
やはり……	ミナール	—
ヴェイグの心配	ミナール	—
キュリア先生に話を聞こうョ	ミナール	—
トミッチについて	ミナール	トミッチのイベントを選択する
どうしちゃったんだろ？	ミナール	—
ミーシャに何が？	ミナール	—
街の中を探そう	ミナール	ミーシャ捜しの途中、街を出ようとする
ミーシャはいずこ？	ミナール	—
マオの幸せ	ミナール	—
ミーシャは海岸に！	ミナール	—
ミーシャは海岸へ	ミナール	ミーシャを見つけたあと、フィールドにて
気になるんですけど	ミナール	—
かわいそうだネ……	ミナール	—
少しだけ待って	ミナール	倒れたミーシャを訪ねずに街を出ようとする
命に色はない	ミナール	—
ミーシャの具合は？	ミナール	—
再出発	ミナール	—
ペトナジャンカへ	ミナール	—
アニーの趣味	ミナール	—
ペトナジャンカについて	ミナール	—
アニーの“仲間”たち	ミナール	—



迷/名スクリーンチャット 誌上再録！

「予想してみない？」　マオ：漆黒トリオって、どうして毎回、名前を変えるんだろうネ？　次は、なんて名乗るか、予想してみない？　ティトレイ：よっしゃ……　…………　…………　……漆黒の翼なんてどうだ？　ちょいとイカすだろう？　マオ：「牙」の前は「翼」だったの！　ティトレイのセンスも、漆黒並みだネ！　ティトレイ：ガーン！　お……おれとしたことがぁぁ……

名称	場所	備考
飛ばして行こう	ミナール	－
暗い気分……？	迷いの森	－
クレアさん……か	迷いの森	－
微妙な二人・1	迷いの森	－
まだまだです	迷いの森	－
歌うマオ・1	迷いの森	－
ユージーンの役目	迷いの森	－
マオのコワイお話・1	迷いの森	「暗い気分……？」を見ている
意外だなぁ	迷いの森	「マオのコワイお話・1」を見ている
何があるかわからんぞ	迷いの森	－
ペトナジャンカへ	迷いの森	－
先に行っちゃうヨ	迷いの森	－
ヴェイグの第六感	ペトナジャンカ	－
静かすぎる街	ペトナジャンカ	－
感じるヨ	ペトナジャンカ	－
不穏な空気	ペトナジャンカ	－
確か街の奥には……	ペトナジャンカ	－
街の奥だってば	ペトナジャンカ	製鉄工場前のイベントの前に街の外に出ようとする
百聞は一見に勝る？	ペトナジャンカ	－
一体何が……？	ペトナジャンカ	－
製鉄工場の中へ！	ペトナジャンカ	－
製鉄工場について	ペトナジャンカ	－
工場の中は……！	ペトナジャンカ	－
放っとけないよ！	ペトナジャンカ	ティトレイを助ける前に街を出ようとする
夢を見た	不定	ペトナジャンカ到着後、宿屋に泊まる
ティトレイはどこだ!?	製鉄工場	－
未知の力	製鉄工場	－
暴走を止めろ！	製鉄工場	－
珍しいな	製鉄工場	－
仕方がない……	製鉄工場	－
臨界直前	製鉄工場	－
ティトレイはこの近くに？	製鉄工場	－
工場の外へ	製鉄工場	－
よろしくね	ペトナジャンカ周辺	ティトレイが仲間になったあと
トヨホウス河を下ろう	ペトナジャンカ周辺	ティトレイが仲間になったあと
姉貴を追って	ペトナジャンカ周辺	ティトレイが仲間になったあと
おれたちの共通点	ペトナジャンカ周辺	ティトレイが仲間になったあと
平気なんですか？	ペトナジャンカ周辺	ティトレイが仲間になったあと
悪いか？	ペトナジャンカ周辺	ティトレイが仲間になったあと
さらわれた娘たちの共通点？	ペトナジャンカ周辺	ティトレイが仲間になったあと
マオのバトルブック・2	ペトナジャンカ周辺	「マオのバトルブック・1」を見ている
トヨホウス河へ	ペトナジャンカ周辺	－
木材を集めよう	トヨホウス河の小屋	－
ググラの河下りについて	トヨホウス河の小屋	－
ググラじいさんのために	トヨホウス河の小屋	－
早く木材を……	トヨホウス河の小屋	－
どういう意味？	トヨホウス河の小屋	－
ふたりきりの旅路・1	トヨホウス河の小屋	－
腹が減ると……	トヨホウス河の小屋	－
採れましたか？	トヨホウス河の小屋	木材集めが終わる前に移動しようとする
終わったのか？	トヨホウス河の小屋	木材集めが終わる前に移動しようとする
木材を届けに	トヨホウス河の小屋	－
男の料理	トヨホウス河の小屋	－
小屋へ戻ろう	トヨホウス河の小屋	－
外で何が!?	トヨホウス河の小屋	－
謎の敵を追え！	トヨホウス河の小屋	－
とっちめてやる！	トヨホウス河の小屋	－
準備はいいか？	トヨホウス河の小屋	－
ゴメンね、ティトレイ	トヨホウス河の小屋	－
舟の事ならじいさんだ	トヨホウス河の小屋	－
港に行くんだろ？	サニイタウン	－
水の都・サニイタウン	サニイタウン	－
バルカ行きの船に乗ろう	サニイタウン	－
ティトレイと失恋	サニイタウン	－
王の盾は陸路を行く？	サニイタウン	－
王の盾の足取りをつかめ	サニイタウン周辺	－
さらわれた娘を救え	サニイタウン周辺	－
王の盾はなぜ？	サニイタウン周辺	－
テルアラ街道へ	サニイタウン周辺	－
ヤツか!?	テルアラ街道沿いの小屋	－
ヤツが来る!!	テルアラ街道沿いの小屋	－
ヒルダを連れて	サニイタウン周辺	－
使い過ぎにご用心	サニイタウン周辺	－
知ってた？	サニイタウン周辺	－
そんなに……	サニイタウン周辺	－
ヒルダが最優先だ	サニイタウン周辺	－
急ごう……	サニイタウン	－
また来たヨ！	サニイタウン	－
能力者は外に!?	サニイタウン	－
逃亡者を救え	サニイタウン	－
ミリッツァ追走	サニイタウン	－
手がかりはあの娘	サニイタウン	－
ミリッツァ逃走	サニイタウン	－
みんな街の中にいる！	サニイタウン	ミリッツァを追走中、街を出ようとする
チカチカするぜ！	サニイタウン	－
ミリッツァを探せ！	サニイタウン	－
本物はどれだ？	サニイタウン	－
ミリッツァを捕らえろ	サニイタウン	－
誰が逃げるって？	サニイタウン	－
あの娘はどこに？	サニイタウン	ミリッツァを追走中、街を出ようとする
そんなの！	サニイタウン	－
ミリッツァについて	サニイタウン	－
居場所……	サニイタウン	－
ヒルダのカード	サニイタウン	－
大人ですね	サニイタウン	「ヒルダのカード」を見ている
ぼうや	サニイタウン	－
なんでだろ……	サニイタウン	－
幸せな子	サニイタウン	－
それでいい	サニイタウン	－
身を隠すなら……	サニイタウン	－
ティトレイ、大激怒	サニイタウン	－
何があったんだ？	サニイタウン	－
とりあえずの目的地	サニイタウン	－
ひとまず砂漠へ	サニイタウン	－
アニーの日記・1	不定	ヒルダが仲間になったあと宿屋に泊まる
砂漠を進め	サニイタウン周辺	－
私が与えられたもの	サニイタウン周辺	－
忘れたわ	サニイタウン周辺	－
今だって	サニイタウン周辺	－
クレアさんの想い	サニイタウン周辺	－
バビログラードへの遠い道	カレーズ	－
歌うマオ・2	カレーズ	「歌うマオ・1」を見ている
おかしい……	カレーズ	－
ヒルダの占い指南・1	カレーズ	－
ティトレイ、素朴な疑問	カレーズ	－
ゴルドバ	カレーズ	－
ユージーンのみだしなみ・1	カレーズ	－
ふたりきりの旅路・2	カレーズ	「ふたりきりの旅路・1」を見ている
カレーズについて	カレーズ	－
涼しいネ	カレーズ	－
そうかしら？	カレーズ	－
バイラスも……	カレーズ	－
微妙な二人・2	カレーズ	「微妙な二人・1」を見ている
けっこう繊細	カレーズ	－
心配	カレーズ	－
マオのコワイお話・2	カレーズ	「マオのコワイお話・1」を見ている
カレーズを突破せよ	カレーズ	－
アニカマルへ	アニカマル周辺	－
アニカマルへ急げ	アニカマル周辺	－
医者はどこだ？	アニカマル	－
医者の不養生	アニカマル	－
ヴェイグ、おまえもか？	アニカマル	－
医者はいないのか！	アニカマル	－
なんだよ！	アニカマル	－
変な感じだネ	アニカマル	－
大丈夫なのか？	アニカマル	－
ひとまず宿屋へ	アニカマル	－
行き場はひとつ	アニカマル	－
フランツのテントへ	アニカマル	－
リブガロはオアシスに？	アニカマル	－
死の病	アニカマル	－
オアシスは村の北東	アニカマル	－
オアシスについて	オアシス	－
けっこう情報通	オアシス	－
リブガロよ！	オアシス	－
幻のバイラス・リブガロ	オアシス	－
薬を作るためには……	オアシス	－
アニカマルで部屋を！	オアシス	－
アニーに休息を！	アニカマル	－
連れ回すべきじゃない	アニカマル	－



迷 誌上再録！ 名スクリーンチャット

「言葉は正しく」 マオ：あーあ、ティトレイ、お腹がド空いたよ。なんかド作って！ ティトレイ：なんだ、そのヘンテコリンなしゃべり方は？ マオ：え？ これ？ ドネルのマネー♪ ユージーン：コラ、マオ……変な真似をするな。言葉は正しく話せ。 マオ：……ちぇっ、気に入ってたんだけどなぁ……

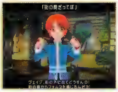
名称	場所	備考
待つしかない	アニカマル	－
回復を信じて	アニカマル	－
ティトレイの夢	不定	アニー復帰後、宿屋に泊まる
アニーの日記・2	不定	アニー復帰後、宿屋に泊まる
バビログラードを目指して	アニカマル周辺	－
大切なカード	アニカマル周辺	－
アニカマルの楔	アニカマル周辺	－
ヒルダの占い指南・2	アニカマル周辺	「ヒルダの占い指南・1」を見ている
微妙な二人・3	アニカマル周辺	「微妙な二人・1、2」を見ている
男のロマン・七大まぼろし	アニカマル周辺	－
目指すは南東！	アニカマル周辺	－
登山洞を進め	登山洞	－
マオのコワイお話・3	登山洞	「マオのコワイお話・1、2」を見ている
登山洞について	登山洞	－
待ってろよ！	登山洞	－
予想してみない？	登山洞	－
急ごうヨ！	登山洞	－
言葉は正しく	登山洞	－
ハンパじゃないぜ	登山洞	－
立ちはだかる能力者たち	登山洞	－
出口は近い	登山洞	－
バビログラードはすぐそこ	登山洞	－
歌うマオ・3	バビログラード	－
リフトに乗れ	バビログラード	－
蒼獣信仰の戒律	バビログラード	－
ユージーンのみだしなみ・2	バビログラード	「ユージーンのみだしなみ・1」を見ている
不便だよな？	バビログラード	－
リフトで港へ	バビログラード	－
リフトを待つ間に……	バビログラード	－
時間は有効に	バビログラード	－
リフトについて	バビログラード	－
戻って来たんじゃない？	バビログラード	－
気のせいなのかな……	バビログラード	－
もう一度、リフトへ	バビログラード	－
ワルトゥの協力者	バビログラード	－
暗示の力	バビログラード	－
前向きな男	バビログラード	－
協力者を探せ！	バビログラード	－
心のままに	バビログラード	－
カギは聖殿に	バビログラード	－
カギを握る人物	バビログラード	－
キーワード	バビログラード	－
祭司とキーワードの関係	バビログラード	－
その言葉が聞きたい	バビログラード	－
カギとなる言葉	バビログラード	－
教えて、街の人	バビログラード	－
街の人に話を聞こう	バビログラード	－
間に合え！	バビログラード	－
リフトは動く	バビログラード	－
おいしいお酒・1	バビログラード	ワルトゥ・ミリッツァ戦後、ヒルダをパーティに入れてリフト管理人の家に入る
娘たちは港に	バルカ港	－
船が出る前に！	バルカ港	－
首都への船	バルカ港	－
ミルハウストの目的	バルカ港	－
モテモテだ	バルカ港	－
おれがアニキだ	バルカ港	－
人聞き悪いぜ	バルカ港	－
首都バルカへ	バルカ港	－
バルカ港から市街地へ	バルカ	－
覚えてる？	バルカ	－
バルカ市街地	バルカ	－
迷惑だった？	バルカ	－
占いは誰に？	バルカ	－
アニーの占い講座	バルカ	－
クレア囚われし城	バルカ	－
蒸気機関車	バルカ	－
霧の都	バルカ	－
カレギア城へ	バルカ	－
オレたちも若かった	バルカ	噴水近くの男の子と話をする
ユージーンの夢	バルカ	バルカ到着後、宿屋に泊まる
怪しいガジュマ	バルカ	－
どこかで……？	バルカ	－
謎の人物・ジベール	バルカ	－
霧の奥にある夢の続きが見たい	バルカ	－
ジベールの家は……	バルカ	－
ハックを助けに	バルカ	－
静かだネ	バルカ	ハック救出時、ティトレイがいない

名称	場所	備考
マオの心配	バルカ	ハック救出時、ユージーン＆アニーがいない
ここだけの話	バルカ	ハック救出時、ヒルダがいなくてティトレイがいる
メセチナ洞窟へ	バルカ	－
ハックはここに？	メセチナ洞窟	－
ここはメセチナ洞窟	メセチナ洞窟	－
洞窟のどこかに	メセチナ洞窟	－
任務完了	メセチナ洞窟	－
街へ戻ろう	バルカ	－
地下道の秘密	バルカ	－
地下道への扉	バルカ	－
初めての地下道	バルカ	－
地下通路について	地下通路	－
地下通路の用途	地下通路	－
地下道の先に……	地下通路	－
クレアを探して	地下通路	－
緊張するぜ	地下通路	－
カレギア城について	カレギア城	－
クレアはどこに？	カレギア城	－
解放	バルカ収容所	－
まずは二人を……	バルカ収容所	－
ギンナル・メモ	バルカ収容所	－
仕掛けを解け	バルカ収容所	－
残された時間	バルカ収容所	－
不審な儀式	バルカ周辺	－
捕えられた人々	バルカ周辺	－
急行！カレギア城	バルカ周辺	－
あれが獣王山	バルカ周辺	獣王山に近づく
クレアの居場所	カレギア城	－
探すんだ！	カレギア城	－
城内の見張り	カレギア城	－
焦るな、ヴェイグ	カレギア城	－
落ち着け、ヴェイグ	カレギア城	－
クレアはどこかの部屋に	カレギア城	－
他の部屋だヨ！	カレギア城	－
城の最上階へ！	カレギア城	－
屋上の祭儀場へ急げ	カレギア城	－
サレについて	カレギア城	－
トーマについて	カレギア城	－

ワンポイント

何度も見ることができる？

収録されているスクリーンチャットをすべて見るには、基本的に出現した時点で見るように心がけよう。そのほかの注意点として、新たに訪れた街で宿屋に泊まる。イベント中、街から出ようとするなど、あえてほかの行動をとってみるのもよい。



◀ストーリーにそぐわない行動をすると……。

アイテム 冒険にはかかせない26品

入手可能な道具の効果を紹介。

名称	効果
アップルグミ	最大HPの30%が回復する
ピーチグミ	最大HPの50%が回復する
グレープグミ	最大HPの75%が回復する
ウッチャリグミ	使っておくと瀕死時にHPが自動回復する。土俵際専用グミ
ライムグミ	HP回復力が一時的に上昇する
バーストボトル	RGが100になり、FGが一定量回復する。移動中に使用するとFGが全回復する
パナシーアボトル	戦闘不能以外の状態異常が回復する
リキュールボトル	状態異常・減少効果を戦闘中防止する。その間、上昇効果も付加されなくなる
ライフボトル	最大HPの50%が回復した状態で戦闘不能状態が回復する
ホーリィボトル	エンカウント率が1／2になる不思議なボトル
ダークボトル	エンカウント率が4倍になる不思議なボトル
セージ	薬草の一種。最大HPが10上昇する
ラベンダー	薬草の一種。攻撃力が1上昇する
ベルベーヌ	薬草の一種。防御力が1上昇する
サフラン	薬草の一種。術防御力が1上昇する
カモミール	薬草の一種。HP回復力が1上昇する
セボリー	薬草の一種。FG回復力が1上昇する
打錬石	武器に使うと打撃攻撃力が、防具に使うと打撃防御力が1上昇する
斬錬石	武器に使うと斬撃攻撃力が、防具に使うと斬撃防御力が1上昇する
術錬石	武器に使うと術攻撃力が、防具に使うと術防御力が1上昇する
回錬石	武器に使うとFG回復力が、防具に使うとHP回復力が1上昇する
醒錬石	武器または防具に使うと覚醒率が1%上昇する
ブラオリキッド	イヤな臭いがする青色の液体。何に使えるのやら……
まねきネコ	福をまねくといわれるネコの置物。別名・ラッキーキャット
アクアパウダー	武具に使用すると水属性が付加される。属性が付加されていない武具にのみ使用可能
ゲイルパウダー	武具に使用すると風属性が付加される。属性が付加されていない武具にのみ使用可能

名(迷)スクリーンチャット 誌上再録！

「歌うマオ・3」 マオ：空 空 そらー！ ひろーい空はどこまでもー♪ おいしそうな雲ー♪ ティトレイ、あとで料理してー♪ アニー：うふふっ！ ヒルダ：何、その歌？ アニー：マオは歌がとても好きなんです。ヒルダさんはどうですか？ ヒルダ：そうね……音楽は好きよ。チェロを演奏させたら、なかなかのものよ。 マオ：へぇー！ 今度、聴かせてよ。 ヒルダ：機会があったらね……

VARIETY

もっと『テイルズ オブ』

『TOR』にかかわったスタッフへのインタビューから、グッズ紹介まで、『テイルズ オブ』シリーズの魅力を、いろんな面でチェックする!!



プロデューサー吉積氏に直撃!

発売後だから話せる



(株)ナムコCTクリエーターグループ
『テイルズ オブ』シリーズ　プロデューサー
吉積 信氏

『TOP』から『TOE』までは広報として陰から作品を支え、『TOD2』以降はプロデューサーとなりスタッフを指揮。軽快なぶっちゃけトークで、惜しげもなく貴重な情報を語ってくれるナイスガイ。

キャラクターの知られざる設定が明らかに……!?

――今回は『TOR』発売後ということで、いろいろと突っ込んだ質問をしていこうと思います！　まず、キャラクターについて。物語が進むと各キャラクターの過去や思わぬ関係などが明らかになってきますよね。そのなかでも、王国軍周辺やその関係者の相関関係が入り組んでいて複雑なので、彼らの立場や思惑などを、教えてください。

吉積信氏（以下、敬称略）：王国にはミルハウストが将軍を務める王国正規軍と、四星がいる王の盾という2つの軍があります。それぞれの目的や方針は同じだけれど、それを実行する方法が違うんですよね。四星のほうが、目的達成のためには手段を選ばないといった感じで、ミルハウストはそのことについて、正直それでいいのかと、疑問に思っている部分もあります。それと、王の盾は軍というより、王様を守る親衛隊のようなものなんですよ。ですから、アガーテを守るためにいるというのがもともとの役割なんですけど、それとは別に、特命を受けていろいろと動いていたりもします。

――特命というのは、アガーテから受けているということですか？

吉積：アガーテというより、アガーテサイドと言ったほうが正しいかもしれませんね。じつは、ラドラス王の頃から王の盾は、そういった行動をとってきた、という設定になっています。

――ちなみに、ユージーンは王の盾の隊長を務めていましたが、年齢的に考えて彼が一代前の四星……という感じですか？

吉積：四星は今のメンバーがそう呼ばれているだけで、長い歴史があるわけではありません。ユージーンが王の盾にいたときは、もちろん四星も存在していたのですが、彼がトップにいたので、今よりは統制がとれていました。

――なるほど。では、さらにキャラクターに焦点をしぼって、裏設定やゲーム中の注目エピソードなどをお聞きしたいのですが。

吉積：う～ん、裏設定というわけじゃないけど、ゲームであまり語られないこととしては、ユージーンは「ラドラスの落日」以前からフォルスを使うことができた、選ばれしガジュマということでしょうか。

――彼の過去にはいろいろと謎が多いですけど、昔のエピソードがゲーム中で語られたりはしないのでしょうか。

吉積：彼は純粋に軍人として王様に仕えてた人なので、謎はそんなにないですよ。あるとすれば、なぜ結婚しないかぐらい(笑)。まあでも、彼がアニーの父で親友だったドクター・バースを手にかけた理由、というのが最大の謎かな。その事件があって、軍は罪を犯した人物を在籍させておくわけにもいかないので、彼を追い出した。でも、逆に彼に軍にいてほしくない理由があって事件が仕組まれた、ということも考えられる……。あとは秘密！（笑）

――（笑）わかりました。では、ほかのキャラクターの気になる点をお聞きします。まず、ヒルダは帽子をかぶっているので、わざわざ角を折る必要がなかったのでは？

吉積：ヒルダの角はとっても長いんですよ。ガゼル（タンザニアなどに棲む、牛科の哺乳類）だとか、ああいう系統の角なんで。長さにしたら、肩から頭くらいはあるはず。だから、帽子をかぶっただけでは隠しきれないんです。あと、彼女は頭に耳があって、ヒューマなら耳があるべき場所に何もない。それがバレないよう、髪を長くしています。

――見た目がほかのガジュマとちょっと違うアガーテも、じつはハーフだったり？

吉積：いや、アガーテは両親ともガジュマだから、純粋なガジュマです。わりとヒューマに近い容姿なのは、王家の血筋かも知れません。ほかのガジュマと違って、手や顔にも体毛がほとんどなくて、ほっぺたにちょっと模様があるくらいですからね。でもね、たぶん顔の毛は剃ってるんじゃないかと思うんですよ、身だしなみとして（笑）。

――ジルバが剃ってくれるんですかね(笑)。そういえば、今号で攻略した範囲内で、ジルバがついに表舞台に出てきましたが……。

吉積：ユージーンが失脚したあと、王の盾の実質的なリーダーは彼女が務めています。そして、自分の目的ともつながっている、アガーテのとある行動をお手伝いしている。彼女たちは、それぞれの目的を果たすために、お互いを利用しあってるんですよ。

過去に起きた聖獣王と6聖獣の戦いとは？

――物語や世界観についても、お聞きしたいことがあるのですが、ゲームの中盤で聖獣王・ゲオルギアスと戦うことになりますよね。聖獣王というスゴい肩書きを持っていますが、この世界において彼はどういった存在なのですか？

吉積：聖獣王というくらいですから、6体いる聖獣を統括する存在です。ただ、遠い昔に聖獣たちと聖獣王の意見が対立して、“聖獣大戦”ともいえる戦いに発展したことがあるんです。で、その戦いでは聖獣たちが勝利したので、ゲオルギアスは自分の意見を曲げて彼らの考えを受け入れた。と、まぁそんな出来事が過去にはあったわけですが、今回もまたそれと似たようなことが発生してしまうんです。ただ、聖獣たち自体はもう戦わないんですけどね。

――聖獣たちとゲオルギアスの意見が対立した、その原因というのは？

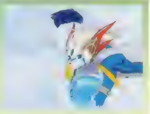
吉積：ガジュマとヒューマの争いが原因です。2つの種族は、長い歴史のなかで衝突することが多かった。聖獣というのは、世界を守る存在ですから、当然彼らの戦いをやめさせようとします。6聖獣たちはどちらかというと穏健派で、ガジュマとヒューマは衝突を繰り返しても、やっぱり仲よくやっていくべきだと思っている。ゲオルギアスも基本的には同意見なのですが、2つの種族が戦わなくてはいけない運命にあるなら、世界を平和に保つためにどうしたらいいか、と考えているんです。その結果、戦いの発端となるような問題を起こすことが多い、ヒューマたちを排除しようという答えに行き着いてしまった。ヒューマは知力に長けているぶん、狡猾な感じがするんでしょうね。彼の場合、それをなんとかしようとする方法論が、あっさりしているというか、外科手術のように悪いところは斬り捨ててしまおうという考えなんです。だから、2つの種族の共存を目指すヴェイグたちと、ぶつかることになるんでしょう。

――逆に6聖獣たちは、ヴェイグたちに力を貸してくれるということですよね。

吉積：そうですね。一緒に戦ったりはしませんけど、それぞれのパーティメンバーの、心の葛藤（かっとう）を問いただしてくれる。聖獣によっては、出会ったあとにイベントで何回か登場することもあります。

KEYWORD CHECK! パーティを助ける聖獣・シャオルーン

6聖獣たちは、ヴェイグたちに力ではなく知恵を貸し、その戦いを見守ってくれる。そのなかでも、シャオルーンとのかかわりは深く、彼はフィールドの移動手段として活躍してくれるのだ。竜のような姿をしているので、その背に乗るのかと思いきや、じつは手に持つ水晶の中に入り、運んでもらうらしい。なお、ゲームでは語られないが、シャオルーンは数千年の周期で年老いたら卵を産み、次の世代に転生するとのこと。本作に登場するのは、卵から孵（かえ）ったばかりの子どもで、体も小さく好奇心旺盛だとか。



▲ヴェイグたちを乗せた水晶を持ち、雄大に空を飛ぶシャオルーン。

迷 誌上再録! 名スクリーンチャット

「蒼獣信仰の戒律」 ティトレイ：男と女が口をきいちゃいけないなんて　まったく変な街だな。 ユージーン：この街ではそれが当たり前のことだ。地域による習慣差はどこにでもある。そういうことはペトナジャンカにもあるんじゃないのか？（続く）

『TOR』の裏側

おなじみ、『TOR』のプロデューサー・吉積氏に、実際にプレイをしてわき出てきた疑問をぶつけてみた。必見！

盛りだくさんのシステム！ その見どころ、遊びどころは？

――プレイしていて思ったんですけど、今回は街や村で調べられるポイントが、ホントに多いですね！

吉積：ああ、多いですよね～。壁に飾ってある絵の花言葉とかが、じつは攻略のヒントになっていたりもしますし。世界設定とかもいろいろわかるので、こまめにチェックしてみるといいかもしれませんね。今回は、そういった部分でのテキスト量が本当に多かったです。ゲームの後半に、とある人物の日記が出てくるんですよ。情報屋さんが「ダンナ、いいものがありますよ」って言ってきて、お金を払うと読むことができるんですけど。そのテキストもスタッフが、1人でがんばって書きました。というか、人の日記を勝手に読むってヒドイよね（笑）！

――（笑）すごく読んでみたいです。そういえば、調べられるポイントのテキストの量もそうですけど、今回はスクリーンチャットも相当な数がありますね。

吉積：800パターンくらいあるって前のインタビューで言いましたけど、じつは1000パターンくらいでした（笑）。最初はもっと多くて2000パターン近くあったんですよ。さすがにそんなにいらないって、半分に減らしたんですけどね。まあ、全部見るのはたいへんでしょう（笑）。

――『TOD2』にあったチャット小屋のように、ゲーム中のスクリーンチャットが全部チェックできる施設は、今作にもありますか？

吉積：あるけど、チャット小屋ではありません。中盤以降で行けるようになるんだけど、そこでは本編のものだけじゃなく、東京ゲームショウ2004バージョンのROMだけに入っていた、レアなスクリーンチャットも見ることができます。ただし、最初から全部を見られるわけじゃなく、ミニゲームをクリアしていくことで、少しずつ見られるようになっていくんです。

――今回は、「食材調達施設」や「宝石合成」といった、これまでにない要素がかなり増えましたよね。

吉積：そうですね。今作での体力回復の手段は、「料理」をメインにしたいと思ったんですよ。だから、レシピもたくさんある。あと、食材調達施設やマジカルポットを上手に利用すればさらに便利。料理を作りたいのに食材がない、なんてこともなくなるはずです。ちなみに、マジカルポットは、「頻度」を上げるといいですよ。で、宝石合成ですが、エメラルドまでは、普通に手に入れることができるんですよ。でも、エメラルドとエメラルドを合成すると、それよりも上のサファイアができる。さらにサファイアを2つ合成すると、最強のダイアモンドが合成できます。これを装備するとパラメータがグーンとアップするので、たくさん作って装備を強化しちゃいましょう。

――おお！ ぜひ実践してみます。ちなみに「エンハンス」もかなり奥が深いシステムですが、実行するときのポイントはありますか？

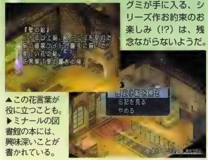
吉積：エンハンスは、なかなか難しいですよね。各能力をまんべんなくアップさせて、能力図を大きい五角形にしていくほうが当然ながら有利。ただ、武具継承をすると、ランダムで1つの能力しか継承できないので、こだわりがある人は、伸ばしたい能力が継承されるまでリセットを繰り返すのもアリだと思います。もちろん、そんなに突き詰めて考えなくとも、エンハンスしたぶんは必ず武具の能力がアップしていますから、ポイントがたまったから、なんとなくやるという形でも大丈夫ですよ。ちなみに、覚醒能力のなかには、〝状態異常を100％受けない〟なんて強力なものもあります。どんどん試してください。あと、継承でたまにイレギュラーとして、ランダムでまったく違った武器ができることがあります。そういったもののなかにユニーク武器というのがあり、僕のイチ押しがバンドセット！ ヴェイグがエレキギター、ユージーンがスタンドマイク、ティトレイが鈴、マオがリコーダー（縦笛）、ヒルダが楽譜、そして、アニーが三味線（笑）。ヴェイグの場合、エレキギターを振りかざして、敵をバンバン殴ります。まあ、見た目が楽しいだけで、武器としては弱いのですけど。スタッフのなかでも、全部を見つけられた人間はいなかったので、ぜひ挑戦してみてください。

――では最後に、吉積さん的戦闘の必勝法やアドバイスなどがありましたら、ぜひお願いします。

吉積：まず、回復役がアニーしかいないので、彼女は常にパーティに入れて育てておきたいですね。まだ先の話ですけど、エクストラダンジョンではうちのスタッフたちの多くが、アニーをプレイヤーキャラとして操作していました。回復や蘇生の術を的確に、より素早く実行する必要があるので。あと、全体的にはいかに強い奥義を習得するか、かな。単純に言うと、特技に対して奥義が1つ設定できるんですが、ポイントの高いほうが当然強力。ポイントを稼いでいざという戦いの前に、ちゃんと設定しておくようにしましょう。がんばってください。

KEYWORD CHECK! 調べられるポイントには…

街や村の調べられるポイントには、世界観がよくわかる興味深い情報がたくさん書かれている。ただし、そこにある「初代カレギア国王がゲオルギアス」というのは真実ではなく、単なる伝説として語り継がれているだけのこと。ちなみに、便器を調べるとグミが手に入る、シリーズ作お約束のお楽しみ（!?）は、残念ながらないようだ。



▲この花言葉が役に立つことも。
▶ミナールの図書館の本には、興味深いことが書かれている。



イチオシの武器はバンドセット エレキギターで敵をガンガン殴ります（笑）

PICK UP

続報が待たれるPSP版『テイルズ オブ エターニア』

T.O.E.（仮）

'00年にPS用タイトルとして発売された『TOE』が、シリーズ作初のPSPタイトルとして移植される。多くのファンに支持されている名作だけに期待も大きいが、はたして現在の開発状況は!?

PSP	T.O.E.（仮）
	発売日未定
RPG	▶ナムコ
	▶未定
	▶MSD（KB数未定）

PS版を完全移植!!

PS用ソフトとしては大容量の、CD-ROM3枚組で発売された『TOE』だが、PSP版にはそのすべてが完全移植されている。なお、ポケットステーションで遊べたミニゲームについては、本編に取り入れるかどうか、現在検討中らしい。残念ながら詳しい情報はまだ不明だが、開発は順調とのこと。続報を期待して待て！



◀PSPは、PSと画面の比率が違うので、一から作り直しているとのこと。美しいグラフィックにも注目だ。

▶冒頭で主人公・リッドと、謎の少女・メルディが出会い、冒険の幕が開く。会話シーンでの音声は、収録されているのだろうか？

Present 声優さんのサイン入り!! 『TOR』アフレコ用台本を1名様に!!

『TOR』のアフレコで使用された台本に、メインキャラの声を担当した声優さんたちのサインを入れて、2名様にプレゼント！ 官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、下のあて先までお送りください。しめ切りは、1月13日（消印有効）。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

あて先
〒101-8305
（株）メディアワークス
DPS編集部「TOR台本プレゼント」係



名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！
（続き）ティトレイ：習慣差ねえ……おれの場合で言うと……「ハチミツ入りマーボー豆腐」かなぁ……？ サイコーにうまいのに、なかなか理解されないんだよなぁ。 マオ：それはティトレイだけ!! ボクたちにそんな料理食べさせないでヨ！

イラストレーターいのまた氏に直撃! キャラクター誕生の軌跡

『テイルズ オブ』シリーズで、数々のキャラクターデザインを務めてきた、いのまた氏に、こだわりなどを聞いてみた！

『テイルズ オブ』のキャラクターができるまで

――『テイルズ オブ』シリーズ以外にも、これまでさまざまなキャラクターデザインをされていますが、アイデア出し、ラフイラスト作画、彩色など、デザインをするにあたって、どんな作業が一番好き、または、「楽だなぁ」と感じますか？

いのまたむつみ氏（以下、敬称略）：好きなのはアイデアを考えているときです。あれやこれやいろいろ考えながら、ぐちゃぐちゃラフを描いているときが楽しいですね。まあ、考えているだけなら、寝っころがりながらでもできますから。ラフ画の作業は楽と言えば楽ですが、考えがまとまらないとつらいですね。なかなかイメージがまとまらなくて、何日もひきこもってしまうときもありますよ（笑）。

――では逆に、一番苦手なのは、どういったところでしょうか？　できれば理由も聞かせてください。

いのまた：決定稿を描くときですね。設定を見ながら、決まったとおりに描いていくので、もう自由気ままに描けないですし、やっぱり神経も使います。この絵が最もみなさまの目に触れることになるので、心を込めて描いています。



◀アニメーションでも、キャラの落ち着いた雰囲気が再現されている。ファン必見だ！

ファンの成長に合わせてキャラクターも成長!?

――では、今回『テイルズ オブ リバース』のキャラクターをデザインするにあたって、心がけた点や、こだわったポイントなどを教えてください。

いのまた：『テイルズ オブ』は、とても長く愛されているシリーズで、ずっと遊んでくれている方も多いと思います。そんな初期からのファンの方は、もうずいぶん成長していらっしゃるわけじゃないですか。なので、今回のキャラクターデザインは、そういう方にあわせて考えました。『テイルズ オブ デスティニー2』や『テイルズ オブ エターニア』よりもキャラの頭身を高めにとっています。全体的には、シックで落ち着いた雰囲気になるようにしました。

――デザインするのが楽しかったキャラクター、またはお気に入りのキャラクターがいたら教えてください。その理由も、お願いします。

いのまた：いろんなところでお話していますが、アガーテですね。オルゴールでクルクル回るお人形ってありますよね？　あのイメージや、大好きなバレエの演目のシーンのイメージなどに合わせて考えたキャラクターです。人間キャラではないのですが、動物でもないワケで、お人形のようなイメージで描きました。

いのまた氏から見た『テイルズ オブ』シリーズ

――いのまたさんが『テイルズ オブ』シリーズに抱いているイメージや印象はどういったものでしょうか？「ボリュームがスゴい」や、「しめ切りがキビシイ」などなんでもかまいません（笑）。

いのまた：「ボリュームがスゴい」とか「しめ切りがキビシイ」とかは、いつもいつも、どの仕事も同じなので、とくに思ったことはないですね（笑）。ただ、最終メディアがゲームであるということで、そのなかの素材としてわかりやすいようにしようと思っています。

――では、イラストについてお聞かせください。「意外とマッチョ志向」、「動物好き」など、いのまたさんのファンはイラストを見て、いろいろなことを想像したりしていると思うのですが、ご自身では、どういったモチーフで絵を描くと、テンションが上がったりしますか？

いのまた：キャラクターのイラストを見てですね、ファンのみなさんが、あれこれ想像されるのは楽しみの1つだと思っています。何だとテンションが上がるかというのは、そのときどきでけっこう違いますね。仕事の場合は、カワイイもの、キレイなもの、カッコイイものとかの依頼を受けることがほとんどなんですけど、条件のなかで楽しんで描けるように、いつも気分をのせるようにしています。

――イラストを描くときは、手描きのほか、パソコンもお使いになると聞いたのですが、手描きとパソコン、それぞれの長所や短所などを教えていただけますか？

いのまた：パソコンの長所ですが、絵の具を出さなくていい、場所が狭くてもいい、イスに座ってできる、すすぎ水（筆を洗うときに使う水）を換えなくていい、いつでも手を止められる、取り扱いが楽、コンピュータで転送できるので受け渡しが楽、といった点でしょうか。短所は、色に不満があることや、拡大縮小しながら描くのが面倒な点ですね（笑）。手描きの長所は、デジタルでは出せない色がある、あきない、大きい絵を描くのがオモシロイという点ですね。短所は、絵の具の管理がたいへん、広い場所が必要、水換えが面倒、立ちっぱなしで20時間とかザラなので疲れる、急に筆を置けないので電話に出られない、かさばるので受け渡しがたいへんといったところでしょうか。

――最後になりますが、キャラクターデザイナーやイラストレーターを目指す読者に、ひとことをお願いします。

いのまた：いっしょにがんばろぉー！　あと、『TOR』を遊んでね！

キャラクターデザイン いのまたむつみ氏



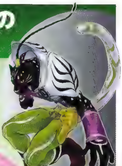
神奈川県出身。高校を卒業後、アニメーション制作会社に入社。キャラクターデザインや、作画監督、原画などを手掛け、その後フリーのイラストレーターに。小説やゲームなどさまざまな分野で活躍。



ゲームの素材としてわかりやすいものを

CHECK! いのまた氏お気に入りの『TOR』キャラは？

ここでは、『TOR』と、いのまた氏がかかわった過去シリーズで、氏のお気に入りのキャラを紹介！　インタビューにあるとおり、今回のお気に入りキャラは、アガーテ。長いまつげと、細い手足、ふんわりとしたドレス姿は、オルゴールで回るお人形＋バレエのイメージにピッタリだ！　また、本誌では、いのまた氏がかなりのネコ好きだという情報をキャッチ!!　『TOD』ではコングマンが好き、と言っていただけに「マッチョ」＋「ネコ」で、本作ではユージーンにも愛着があるのかも？



ユージーン・ガラルド

◀ネコ系ガジュマの代表格といえば彼！　マオとのコンビがいい感じです。



アガーテ・リンドブロム

◀人形のようなアガーテ。女の子なら、一度はあこがれるお姫様だ。

その他のシリーズの♥なキャラは？



『テイルズ オブ デスティニー』：コングマン

セインガルド出身。鍛えられた拳を武器に闘技場で活躍する。口が悪く、自尊心が強いものの、フィリアにひと目ボレするといった純な一面も。いのまた氏にマッチョ好きという噂が立ったのは彼が原因？

『テイルズ オブ エターニア』：チャット

シリーズでたびたび、その名を耳にする大海賊・アイフリードの子孫。勇敢で賢いが、じつはまだ12歳の女の子だ。ひときわ目をひく、大きな帽子が特徴。お人形のような見た目は、アガーテに通じるものが？

『テイルズ オブ デスティニー2』：ハロルド

科学に関しては天才的な頭脳を発揮するマッド・サイエンティスト。しかし、科学以外の分野については、ほとんど興味がない。いのまた氏が好きな、バレエの衣装に近いコスチュームがポイントのキャラだ。

迷名スクリーンチャット

「ユージーンのみだしなみ・2」　ティトレイ：おれやヴェイグは、すぐにわかる長髪だけど、ユージーンも長いんだよな。　ユージーン：うむ……十五年前、王の盾の隊長になった時に伸ばし始めたんだ。ティトレイ：おお、年季入ってんなぁ！　マオが生まれる前からか……くぅー！　ユージーン：ああ……そういうことになるな。とはいえ、ふた月に一度は手入れしている。　マオ：そうそう、ボクが時々チョキチョキしてるんだヨ！

アニメーション制作プロダクションI.Gに直撃!

『テイルズ オブ』のアニメーション!

クオリティの高さで定評のあるプロダクションI.G。シリーズの魅力を、アニメーション制作の視点から語る!

プロダクションI.G
プロデューサー
寺川英和氏

PS2ソフト『サーヴィランス 監視者』の企画・プロデュースや、アニメ「攻殻機動隊」など、押井守氏作品に関連の深いプロデューサー。

プロダクションI.G
アニメーションキャラクターデザイン、作画監督
松竹徳幸氏

『サーヴィランス 監視者』の作画監督や、「爆れつハンター」「るろうに剣心」など、人気アニメーションには欠かせないアニメーター。

いのまたむつみ氏のイラストを完全再現!

――『テイルズ オブ リバース』や、これまでのシリーズでは、いのまたさんのせん細なタッチのイラストを見事にアニメ化されていましたが、制作の際に苦労された点などはありますか? いのまたさんの、雰囲気のあるイラストをアニメ化するのは、とてもたいへんなことだと思われるのですが……。

松竹徳幸氏(以下、敬称略):いのまたさんのイラストは線が多いので、描くのに時間がかかりますね。

――その理由を簡単に教えてください。

松竹:自分の作業が遅めなのもありますけど(笑)。やはり、雰囲気を壊さないようにすると時間がかかります。

――いのまたさんがキャラクターデザインしたものを、アニメの絵に起こす場合のポイントなどはあるのでしょうか? 例えば"まつげ"をしっかり描くとか、そういった注意点があれば教えてください。

松竹:体のラインや、手などの描き方、全体のバランスには注意していますね。

――体や手ですか? それはどうしてでしょうか?

松竹:顔だけを似せても、いのまたさんのキャラクターにはならないんですよ。手や足など、全身をしっかり似せないと、いのまたさんのイメージに近づかない。ですから、全体的に気をつかっていますね。

――次は、オープニングのアニメについてお聞きしたいのですが、ムービーの絵コンテや作画などをする際、テーマソングを聞いてインスピレーションを得るということはあるのでしょうか?

寺川英和氏(以下、敬称略):オープニングムービーの作業は、テーマソングをいただいてからになります。ですから、曲を聴いてインスピレーションを得るというよりは、テーマソングをベースにして、ムービーの設計図にあたる絵コンテの作業を始めるという感じになります。

――『テイルズ オブ リバース』のアニメーションパートを制作したスタッフの方々は、何名くらいいらっしゃるのでしょうか?

寺川:ざっとですが、200名くらいになります。

――すごい人数ですね。さすがです(笑)。

今回も実力派アニメーターがオープニングを制作!

――ところで、オープニングムービーを作る過程を、簡単に教えてください。

寺川:まず、ナムコさんと打ち合わせをして、アニメーションキャラクターのデザインと、絵コンテの作業を始めます。次に、画面設計となるレイアウトを考えて、原画・背景・色彩設計・3D作業を行います。その後、作画監督が手を入れて動画の仕上げをします。撮影してエフェクトを入れたら、最後に編集の作業となります。

――各工程を監修している方々を教えてください。

寺川:監督・絵コンテは古橋一浩、アニメーションキャラクターデザイン・作画監督は松竹徳幸、美術監督・背景は松岡聡、色彩設計は井上佳津枝、撮影監督は古川誠、ビジュアルエフェクトは亀井幹太、編集は浜宇津妙子、プロデューサーは私、寺川英和です。

――『テイルズ オブ』シリーズといえば、美しいオープニングアニメ! というくらい作品の顔として支持されていますが、ムービーができるまでの苦労話や、作画中のエピソードなどはありますか?

寺川:シリーズを続けて担当させていただいていますが、いつも「前作よりもよいものを」と思いつつ、スタッフ一丸となってここまで来ました。「もう限界です、たいへんなんです」と弱音をはいてみても誰も聞いてくれません。それどころか、ニコニコ顔の吉積プロデューサーがまた「寺川さん、そろそろ次回作のご相談なんですが」とおっしゃるのです。「ありがとうございます、がんばります」と、もうすっかりライフワークです。

――本作のオープニングムービーを制作する際に、当初考えていたもので採用されなかったシーンがありましたら、可能であれば、教えていただきたいのですが……。

寺川:ミルハウストの登場シーンですね。

――では、オープニングムービーで、「とくにココにこだわった!」や「このキャラの表情を見て!」などの注目ポイントを教えてください。

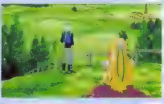
松竹:『テイルズ オブ』シリーズは毎回、作画監督クラスのアニメーターに多数参加いただいています。今回も、冒頭のクレア、ザピィ、ヴェイグのシーンに石田敦子さん、ヴェイグ対ミルハウストのシーンに松本憲生さんなど、スゴ腕のアニメーターさんに参加いただいてまして、そのあたりを注目していただければと思います。

――シリーズのオープニングムービーに魅了されている多くのファンに、メッセージをお願いいたします!

寺川:毎回、自分たちの仕事をご覧いただき本当にありがとうございます。ゲームのスタッフに負けないよう、アニメーションのスタッフもがんばってまいりますので、今後も『テイルズ オブ』シリーズの続く限り、よろしくお願いします。そろそろ劇場作品なんて、どうですか? みなさん見たいですよね、スクリーンで(笑)。

ネタバレあり!? 必見のOPムービー

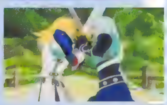
プロダクションI.Gが制作した、オープニングアニメーションを少しだけ紹介! スタッフオススメのあのシーンも、特別にお見せしちゃいます。



▶オススメの冒頭シーン。草原にてクレア、ザピィ、ヴェイグが和やかに過ごす様子が描かれている。



◀本編では2Dキャラで描かれる、アニーとユージーンが対峙するシーンも、OPでアニメに!



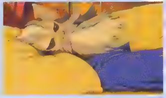
▶ヴェイグとミルハウストが橋の上で決闘!? OPには、本編への想像がふくらむ場面が満載!

さらにストーリー中にもアニメーションが挿入される!

本作では、これまで以上にストーリーの各所にアニメーションが挿入され、物語を盛り上げている。ここでは、序盤で注目のイベントをピックアップして紹介。



◀ケケット街道ぞいの小屋で、ヒルダの秘密が暴かれる! このような衝撃のシーンもアニメーションで表現されている。悲痛な彼女の叫び声は鳥肌モノ!!



▶ゲーム開始直後、本作の最大の謎の1つ"ラドラスの落日"の様子が流れる。王の真意は!?



▲ヴェイグのアップは、やっぱり少し寂し気な感じ。

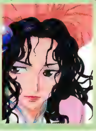
▼遠くを見つめているアニー。その目線の先には?





▲マオのアップバージョンは、ちょっと知的?

▼大人の雰囲気が漂うヒルダ。ちょっぴりアンニュイ。



CHECK! ステータス画面も要注目!

なんと、アニメーションのみならず、ゲーム中に見られるステータス画面のイラストも、プロダクションI.Gが制作! しかも、通常なら立ちポーズのみ表示されているが、特定の条件を満たすと、キャラクターの顔のアップに変化するのだ!! その条件はまだ不明だが、クオリティはオープニングアニメ以上!? 『TOR』ファンは、必ずチェックだ。なお、ここでは、ヴェイグとアニー、マオ、ヒルダのアップイラストを特別公開!! ほかのキャラについては、キミ自身で見つけよう!!

迷 誌上再録! 名スクリーンチャット

「モテモテだ」 マオ:ミリッツァって、四星の紅一点なんだよネ? ティトレイ:ほう、じゃあモテモテだ! マオ:でも、ほかのメンバーはサレとトーマとワルトゥだヨ? ティトレイ:……そいつは、ちとツライな……

オープニングアニメーションもお目見え!



「仲間との絆（きずな）」がテーマ
シリーズ初のオンラインRPG!!



PC / RPG

テイルズ オブ エターニア オンライン

2005年春発売予定

- ▶ナムコ
- ▶価格未定
- ▶※1月上旬よりβテスト開始予定

動作環境

※『TOEO』をプレイするために必要なパソコンのスペック

OS：Windows98SE以降
CPU：Celeron 500MHz以上
空きHDD容量：1.8GB以上
メモリ：128MB以上
ビデオメモリ：16MB以上
DirectX：DirectX9.0b以上
ネットワーク環境：64kbps以上

βテストが間もなくスタート!

2004年11月30日から12月20日まで、βテストのモニター募集が行われた本作。テスト開始時期は、2005年1月上旬を予定している。残念ながら現在はもう募集はしめ切られてしまっているが、βテストの模様や最新情報は、公式サイトで随時更新中。作品の世界観や、オンラインではどのようなシステムになるのかなど、『TOEO』についてもっと知りたい人は、一度のぞいてみよう。

公式サイトアドレス
http://www.toeo.jp/

『TOEO』をキーワードから読み解く!

シリーズ3作目の『テイルズ オブ エターニア』の世界観をベースにした、ナムコ初のオンラインRPG『テイルズ オブ エターニア オンライン（TOEO）』。ここでは、オンラインならではの本作の特徴&開発者インタビューなど最新情報を紹介！

World リッドたちと同じ世界を冒険しよう!

〝インフェリア〟と〝セレスティア〟という2つの地が存在するエターニアの世界。『TOEO』では、PS版の主人公・リッドたちがいるこの世界で、同じ時間を過ごす。自分の分身となるのはPS版同様、いのまたむつみ氏が描くオリジナルキャラ。髪型や目などを細かく選択し、自分だけのキャラで冒険ができるのだ。



キャラクターデザインはいのまた氏

PS版のあの場所へ行ける!?



▲荘厳な王都・インフェリアも、もちろん登場する。

◀最果ての村・アシュラン。ここにはリッドの家が!?

名（迷）スクリーンチャット 誌上再録!

「おれがアニキだ」 マオ：ティトレイって、本当にセレーナさんに弱いよネ！　ティトレイ：マオ、やけに姉貴のことでつっかかってくるな。わかった、おまえも兄弟が欲しいんだな？　仕方がない、おれがアニキになってやる。姉はアニーでガマンしてくれ。　マオ：え、セレーナさんは？　ティトレイ：姉貴は、おれの姉貴だ……



System “絆”を深めるさまざまなシステムに注目!

本作では、シリーズでおなじみの「料理」や「ユニーク衣装」、さらにテーマである“仲間との絆”を深めるシステムが多数用意されている。ここでは、ほんの一部だが、個性的なシステムの数々を紹介していこう。



ユニーク衣装

巨大なキノコや、ミツバチなど、特殊な方法で手に入るユニーク衣装。特別な能力はないようだが、その数は90種類以上も用意されている。

イベント&クエスト

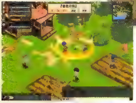
期間限定で募集が行われる、多人数参加型イベント。また、酒場では、NPCらとともに行動することもあるクエストを受けることが可能。



▲イベントでは、見知らぬプレイヤー同士が知り合うチャンス?



▶達成できそうなクエストから受けていこう。

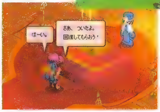


◀クエストは制限時間などが、もうけられる。NPCと力を合わせて、達成を目指そう。相棒はコンピュータだが、これも“絆”を感じられるシステムの1つだ。

おんぶシステム

戦闘不能になったとき、他プレイヤーに「おんぶ」してもらい教会へ行くと、経験値減少などのペナルティがなくなる。しかし、おんぶしたほうは走ることができなくなるため、敵と遭遇したとき逃げ切れないというリスクを背負うことになる。危険がともなうだけに、救出が成功すれば2人の“絆”もさらに深まる、本作のテーマにピッタリのシステム。





友情の芽生えは「おんぶ」から!?

Battle リニアモーションバトルで熱く戦え!

戦闘システムは『テイルズ オブ』シリーズの魅力の1つである、アクション性豊かなリニアモーションバトルをアレンジ。従来の緊張感をそのままに、これまでは作戦で指示を与えていた仲間と戦略を練る楽しみが加わる。現在、選べる職業は5つ用意されており、パーティは4人編成まで可能となっている。





▲▶PS版(上)とオンライン版(右)の戦闘画面の違いに注目。

登場する主な職業

素早い動きで先制!	格闘家
攻撃力の高さはNo.1	剣士
パーティの救急箱	聖晶霊術士
仲間を守る盾となる	戦士
術で広範囲に攻撃!	魔晶霊術士



NEW ド派手なアクションが画面狭しとさく裂!!!

最新ゲーム画面では、「雷神剣」や「虎牙破斬」など、シリーズおなじみの技が多数公開された。オンラインでも、ぜひこれらの技を使いこなそう。



▲剣士などが使える「雷神剣」。剣で貫いたあと、雷撃でダメージを与える強力な技だ!



▶敵の頭上に小さな雷を落とす、雷系初級晶霊術「ライトニング」。魔晶霊術士が使用できる。

Interview

テイルズ オブ エターニア オンライン
プロデューサー
佐藤 嘉範氏

テイルズ オブ エターニア オンライン
ディレクター
田村 俊彦氏



「マーボーカレー」は登場決定(笑) 気になる開発状況は……?

――『TOEO』は、ナムコ初のMMORPGとなりますが、どういった経緯で企画がスタートしたのでしょうか。

佐藤嘉範氏(以下、敬称略):社内でネットワークゲームを開発しようという動きは前々からあったんですね。それでドワンゴさんとゲームを共同開発をしようという企画が出て、ネットワーク技術のノウハウを持つドワンゴさんと、自社の『テイルズ オブ』シリーズを融合させられないかというところから始まりました。アジアのマーケットを視野に入れていまして、盛り上がっているネットワークゲームと、海外で高い評価を得ている日本のアニメーション、そこから『テイルズ オブ』シリーズがMMORPGでいけると判断しました。

――開発期間を教えてください。また、動作環境がパソコンなのは?

佐藤:企画段階から2年ぐらいになりますね。動作環境がパソコンなのはアジアでのサービスを意識しているためです。

――シリーズのなかで『TOE』を題材に選ばれた理由は?

佐藤:インフェリアとセレスティアという2つの世界がありますよね。普通、MMORPGは1つの世界で展開しますが、『TOE』のような2つの世界を持つ物語ならば、また違った楽しみを提供できると思ったのが理由です。

――企画コンセプトは、どのようなものでしょうか。

田村俊彦氏(以下、敬称略):『テイルズ オブ』はシリーズを通して“仲間との絆”というテーマがあるんですね。それがオンラインになると生の人間同士の絆になる。もともと『テイルズ オブ』にあったテーマがコンセプトになっています。「おんぶ」や「フェイスチャット」など、いくつかコミュニケーションの方法を発表してきましたが、これは氷山の一角ですよ(笑)。

――具体的にどんなものになるのでしょうか。

田村:チャットは、「またね、バイバイ」と言うときニコニコ顔になるというものです。画面のなかの小さい自分のキャラクターがしている表情を大きくするという感覚です。当然、相手の顔も見ることができます。

――最大パーティ人数は4人なんですね。

田村:はい、『TOE』のパーティが4人だったのでそれに合わせています。戦闘はこれまでのMMORPGにないものにしようと力を入れていますね。シンボルエンカウントで、戦闘になるとリニアモーションバトルの画面になり、戦闘後はまたフィールドに戻ります。1回の戦闘時間は、ザコを相手に延々と戦うものではありませんよ。

――レベルアップをしてどんどん世界が広がっていくのでしょうか。

佐藤:レベルアップも楽しいものだと思いますが、バックストーリーがありますので、変化する世界を楽しんでいただきたいですね。この世界に、どのように介入するかはプレイヤーしだいです。

田村:『TOE』の主人公・リッドたちを操作して冒険したとき、町にいろんな人たちがいますよね。これがプレイヤーという感じです。

――生産などのシステムはありますか?

田村:シリーズ定番の料理ができます。マーボーカレーもありますよ。

――リッドたちには、いつか出会えるのでしょうか?

佐藤:今は言えません(笑)。出会えるかもしれませんが、広い世界にたった4人ですから、普通はなかなか会えないですよね。彼らの存在は、口から口へと伝わるような感覚で感じることができます。

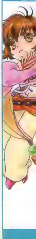
――プレイヤーが何かすれば世界を変えることもできるのでしょうか。

田村:イベントがそういったものになります。強制ではないですが、世界の秘密を知りたい人はかかわりたくなるものにしようと思ってます。

――最後に、メッセージをお願いします。

佐藤:ファンの方々には、期待していただきたいと思います。

田村:首尾一貫、がんばっておりますので、ぜひ体験してください。



迷名スクリーンチャット 誌上再録!

「人聞き悪いぜ」 アニー:ティトレイさんって、いつもマオのことをいじめてません? ティトレイ:人聞きの悪いこと言うなよ、誰が誰をいじめてるって? おれがマオにいじめられてんの! アニー:でも、見てると、いつもマオにちょっかい出して…… マオ:それはボクがカワイイから、だよネ! ティトレイ:…………

剣士、手品師、ワンダーシェフ いろんな人物になりきって 伝説の世界を救え！





テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3®

ＰＳソフト『俺の屍を越えてゆけ』などでおなじみの、桝田省治氏がゲームデザインを担当するコスプレＲＰＧ第3弾。ここでは、最新ＲＯＭによるリプレイと、本作の魅力を紹介。スタッフインタビューも要チェック！

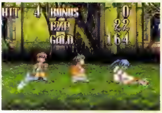
GBA	テイルズ オブ ザ ワールド **なりきりダンジョン3** CERO 全年齢
	2005年1月6日発売
RPG	▶ナムコ
	▶¥4,800（税込¥5,040）





今回もフリオとキャロが主人公

〝なりきり〟という独自のシステムが好評の本シリーズ。コスチュームを着替えることで、いろんな職業に変身できる主人公フリオとキャロが、大冒険を繰り広げる。システムとストーリーに注目。



Story 遺跡から発掘された謎の装置、それはタイムシップだった！

フリオとキャロ、知人のブラウン博士が住むこの世界は『テイルズ オブ』シリーズの物語が伝説として語り継がれる地。数年前、地震でできた地割れから超古代文明の遺跡が発見され、そこには時空を超えられる謎の装置が眠っていた。修復に成功した博士は、装置を使い、フリオたちの夢である伝説のヒーローたちに会いに行くことを許可する。しかし修復完了の日、フリオがいつも読む「英雄伝」の内容に異変が！ 急いで博士のもとを訪ねると、なんと、あの装置が何者かに持ち去られていたのだった。





ゲーム序盤をリプレイで紹介！

入手した最新ＲＯＭより、ゲームの序盤をリプレイで紹介。ひと足先に、『なりダン3』の世界をお届け！



▲フリオとキャロ、２人の主人公とともに伝説を救う旅へ！

1 時空を超える装置で伝説の地へ

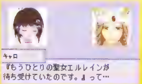
遺跡から見つかった謎の装置について語られるプロローグ。これが終わったら、各施設に移動できる町の画面に。しかし、この時点ではブラウン博士の古代史研究所にしか行けない。まずは、博士のもとへと向かおう。



◀修復したはずの装置。しかし、ブラウン博士の様子が……！



◀町にはショップや雑貨屋など、さまざまな施設がある。



▲『テイルズ オブ』の伝説が読める「英雄伝」の内容もおかしい!?

名(迷)スクリーンチャット 誌上再録！

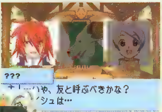
「アニーの占い講座」 アニー：ヴェイグさん……さっきのお婆さんの占いが、気になってるんですか？ ヴェイグ：……心を裂かれるような……大きな影…… アニー：ヴェイグさん、占いの結果は、生きるうえでの道しるべでしかないんです。自分が変われば、未来だって変えることができるんですよ。 ヴェイグ：……そうか…… ……そうだな…… アニー：……なんて、受け売りですけどね……

注目要素&新システムに迫る！

「なりダン3」の魅力を、4つのポイントで紹介しよう。

Point 1 歴代シリーズキャラが多数登場！

本作は、シリーズの第1作『TOP』から『TOS』までのキャラクターが夢の共演を果たす。序盤から、すでに3作品のキャラたちと冒険が可能だ。



▲一緒に行動することで、ヒーローたちの好感度が上がる。話しているとアイテムがもらえることもある。



◀作品を超えたキャラたちの会話が楽しめるのも、『なりダン』シリーズならでは！



Point 2 複数のパーティを同時に操作する！

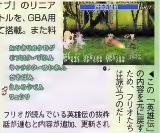
本作では依頼を受けて、ミッションクリアすると物語が進む。そのとき複数のパーティを同時に動かし、戦略的に行動することになる。



◀▲ミッション成功のため、計画的に進軍しよう。

Point 3 おなじみのシステムもパワーアップ！

『テイルズ オブ』のリニアモーションバトルを、GBA用にアレンジして搭載。また料理や前作同様に新しい服の作成なども可能。今回はメニューで「英雄伝」などオリジナルの情報も見られる。



◀この「英雄伝」の内容を元に戻すため、フリオたちは旅立つのだ！

Point 4 今回もとにかくい～っぱいなりきれマス！



『なりダン』ならではのコスチュームは豊富に用意。シリーズキャラの衣装もあるかも!?



▲▶着替えのシーンは上のような感じ。「ルーツ」というアイテムと服で、新たな衣装も作り出せる。

Interview

『テイルズ オブ』シリーズプロデューサー

吉積 信氏



ゲームソフトの営業やプロモーションを経て『TOD2』よりシリーズのプロデュースを担当する。発売間近のシリーズ作品多数で超・多忙な人。

『テイルズ オブ』シリーズを桝田さんに料理してもらいました！

――本作で桝田省治さんがゲームデザインを担当することになった経緯を教えてください。

吉積信氏（以下、敬称略）：個人的に知り合いだったこともありまして、前々から何か一緒にやりましょうと言っていたんです。それで、いろいろ企画を出していただいたんですが、タイミングが合わなくてなかなか形にならなくて……。そんなとき『なりきりダンジョン2』を遊んでいただいたら「おもしろい」と言ってくださったので、『テイルズ オブ』シリーズの詳しい設定をお話してみました。そしたら「じゃあ、これで企画してみていい？」と言っていただいて、『なりきりダンジョン2』同様、開発がアルファ・システムさんなんですが、こちらも桝田さんとかかわりが深いのでトントン拍子に話が進みましたね。

――桝田さんがデザインしているというとやり込み度も期待してしまうのですが……。

吉積：桝田さんはシステムの仕様を非常に凝る人なんですが、『テイルズ オブ』ファンはキャラクター同士のやり取りが見たいと思うので、たくさんのパターンを作って入れていただきました。桝田さん本人も楽しんで作っていただけたようです。『テイルズ オブ』シリーズの作品を全部預けて、味付けしていただいた感じですね。

――シリーズキャラが多数登場しますが、『TOR』のキャラは登場しないのでしょうか？

吉積：お！　それは内緒です（笑）。

――新システムなどは、桝田さんのデザインですか？

吉積：そうですね。どっぷりやってもらってます。

――主人公は前作と同じですね。

吉積：はい、フリオとキャロですね。彼らが主人公というかプレイヤーを引っ張っていく役です。『なりきりダンジョン』の主人公・メルとディオもお店屋さんで出てきますし大集合ですよ（笑）。複数のパーティでミッションを攻略するんですが、最終的には何十人もいるなかから、誰をどう組ませるかを考えることになると思います。で、その組み合わせによって、パーティに称号がつくんですね。例えばクレスとリッドとカイルの組み合わせは、主人公同士なので「ヒーローチーム」みたいな。称号がつくと、パラメータにボーナス値がつきます。

――スタンとルーティとカイルだと「核家族」とか？（笑）

吉積：そんな感じ（笑）。リオンとジューダスがどうなるかは……お楽しみに（笑）。あと、戦闘シーンはもちろんですが、キャラたちがいっぱいしゃべりますよ。音声とキャラクターのグラフィックを再現するだけで容量を使い切ってしまいました。

――3作目となり『なりきりダンジョン』がシリーズとして確立してきていると思いますが、今後の展開は？

吉積：まだ本作が出ていないので気が早いですが（笑）、もっと続けていきたいですね。

――新ハードでの発売もありますか？

吉積：手軽に、どこでもというテーマもありますので、このテイストでやっていけるならば……、次回作がどのハードに、いつと今は言えませんが（笑）。

――『TOE』がPSPでリメイクされますし、ますます『テイルズ オブ』ワールドは広がりそうですね。

吉積：休みなく働いてますので、ぜひ遊んでください（笑）。

2 装置が盗まれた！ しかし、うれしい出会いが……

古代史研究所では装置が盗まれていた。どうやら犯人は歴史を変えるのが目的のようだ。途方にくれるフリオたちのもとへ、100日後の未来より2台目の装置でブラウン博士がやってきた！



▲100日後の博士は、助っ人を連れて登場。

▲未来では、まだ何か恐ろしいことが……？

▶デスティニー、エターニア、シンフォニア、3つの伝説が一堂に！

3 みんなで力を合わせてミッションをクリア！

ゆがめられた伝説を正すため、ミッションをこなすことに！　ここでは、フリオたちを含め4つのパーティの移動＆指揮をする。ミッション開始時に表示される勝利条件を満たせばクリアとなる。



◀パーティごとに移動先を選択し、ターン終了で実行。

◀▲敵と接触したら戦闘に。また、フリオたちが「盗賊」に着替えていれば宝箱も入手可能！



名（迷）スクリーンチャット 誌上再録！

「蒸気機関車」　ティトレイ：……ったく、うっとうしい霧だぜ……　アニー：霧の発生しやすい地形なんでしょうけど、たぶんそれだけじゃないと思います。蒸気機関車がモクモクとすごい蒸気を出して走ってるんですよ。　ティトレイ：蒸気機関車か！　ウワサには聞いたことがあるぜ！　すごいんだろ？　乗れるかな？　ヒルダ：この街を回るためには必ず乗ることになると思うわ。　ティトレイ：よっしゃ！

ストーリーを完全網羅！

『テイルズ オブ』シリーズ その歴史を追う!!

'95年にSFC用ソフトとして、シリーズ第1作目にあたる『TOP』が発売されてから、約10年。これまでに発売された、外伝を含むラインナップは全13タイトル！ そのなかから、PSで発売された5作品にスポットを当て、歴史を振り返ってみた。

PS&PS2で発売された5タイトルを一挙公開！

最新作が発売されるたびに、新たなファンを獲得し、人気RPGとして不動の地位を築いてきた、『テイルズ オブ』シリーズ。ここでは、それぞれのストーリーに焦点を当てて、『TOP』から『TOS』までの5タイトルを紹介していこう。さらに、その歴史を刻んだ年表もあわせて掲載！

シリーズ作のルーツになった2タイトル

TOP (PS)



▲本作の流れを汲む作品として、後に『TOS』が登場。キャラデザインは藤島康介氏。

TOD (PS)



▲シリーズ作のなかで、唯一続編が発売された。キャラデザインはいのまたむつみ氏。

テイルズ オブ ファンタジア

発売日	'98年12月23日	キャラクターデザイン	藤島康介
	¥6,090(税込)　The Best版 ¥2,940(税込)		
	伝説のRPG		
	夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～／よーみ		

SFC版にもテーマソングが収録されており、「歌うRPG」として当時注目を集めた。その後、PSやGBAにも移植され、SFC版の発売から10年がたった今も、絶大な支持を受けている。とくに、キャラ人気はシリーズ作のなかで、1、2を争うほど高い。



ここをチェック！
- GBA版では、2人のキャラが新たな仲間に！
- 初代『なりきりダンジョン』は本作の未来の話！

ダオスの侵略から世界を守り抜け！

【現代編】幼なじみのチェスターと狩りに出かけた主人公クレス。その間に、彼の故郷の村が襲撃されてしまう。犯人の目的が自分の持つペンダントだと知ったクレスは、チェスターと別れ、叔父の住むユークリッドの都へ。だが、叔父の裏切りにより城の牢に捕らわれる。クレスは、そこで出会ったミントという少女と協力して牢を脱出。ミントの母の知り合いのモリスンという人物を頼り、その家へ向かう。その後、モリスンが行方をくらまし、2人は家の近くの地下墓地へ行くことに。そこで、襲撃事件の黒幕である魔王・ダオスと遭遇する。モリスンは、ダオスから2人を守るために、100年前の世界へと転移させるのだった。【過去編】召喚術を操るクラースや、ハーフエルフのアーチェを仲間に加え、さらに強大な力を持つ精霊たちと契約を交わすクレスたち。その後、ダオス城でダオスを追い詰めるも、時間転移で現代へと逃亡されてしまい、一行は超古代都市トールの時空転移装置から、現代の世界へ。そこで、再びダオスと剣を交えるが、またも時間転移され、未来の世界に逃げられてしまうのだ。【未来編】レアバードという乗り物を入手し、自由に世界を冒険できるようになったクレスたちは、精霊・オリジンとの契約を果たし、ダオスの時間転移能力を防ぐ唯一の武器・エターナルソードを手に入れる。そして、時空の狭間に建つダオス城へと再び乗り込みダオスとあいまみえる！ はたして、ダオスを倒すことができるか!?

テイルズ オブ デスティニー

発売日	'97年12月23日	キャラクターデザイン	いのまたむつみ
	¥6,090(税込)　The Best版 ¥2,940(税込)		
	ファンタジーRPG		
	夢であるように／DEEN		

今やシリーズの顔ともなった、プロダクションI.Gによるオープニングムービーが初登場！ また、今では多くのシリーズ作のキャラクターデザインを務めている、いのまたむつみ氏が初めてかかわった作品でもある。PSで初めて発売された『テイルズ オブ』がコレ！



ここをチェック！
- マーボーカレー初登場！
- エクストラダンジョンとして、60階建てのドルアーガの塔が登場！

繰り返される地上人と天上人による因縁の戦い

【第1部】剣士として名をあげるために、田舎を飛び出した主人公・スタンは、密航した飛行竜で、意志を持つソーディアンと呼ばれる剣・ディムロスと出会い、ソーディアンマスターとなる。こうして、力強い味方を獲得し、街で出会ったルーティをはじめとする仲間とともに、旅を進めるスタン。しかし、道中であらぬ疑いをかけられ、王国の剣士・リオンに捕らえられてしまい、自由の身になるために、ストレイライズ神殿の調査に出発。そこにあった古代遺産「神の眼」が、大司祭のグレバムに盗まれたことを神官のフィリアから聞き、その足どりを追跡する。そして、見事グレバムを倒し、「神の眼」を使って世界を支配するという彼の野望を打ち砕くのだった。【第2部】グレバムとの決戦後、かつての仲間・リオンと、国を代表する企業である、オベロン社の総帥・ヒューゴによって、再び「神の眼」が盗まれたことを知ったスタンたちは、とまどいながらもリオンと戦う。またそのとき、古代で起こった"天地戦争"の際、天上人が作った兵器・ベルクラントを使い、地上を破壊しようとするヒューゴの野望を知り、一行は唯一の対抗武器・ラディスロウを復活させる。それに乗り、天上界へと向かった彼らを待っていたのは、リオンとヒューゴを操っていた天上人の生き残り・ミクトラン。ソーディアンを強化し、ミクトランに挑んだスタンたちは、戦いのあと、「神の眼」が悪用されないよう、ソーディアンをもってそれを破壊した。

テイルズ オブ デスティニー2

	'02年11月28日	キャラクターデザイン	いのまたむつみ
	¥7,140(税込)　MEGA HITS!版 ¥3,150(税込)		
	運命を解き放つRPG		
	key to my heart／倉木麻衣		

シリーズ初の続編モノにして、初のPS2用タイトル。グラフィックやシステムが格段に進化し、よりやり込み要素がアップ！『TOR』にも受け継がれた、戦闘内容の評価がポイントとなって表れる「バトルグレードポイント」は、本作で初登場した要素なのだ。



ここをチェック！
- 前作の主人公たちが登場！
- 天地戦争の真実が明らかに！
- 多くのイベントに、アニメーションムービーが挿入される！

父を目指し、超えてゆく若き英雄の物語！

【英雄を目指す旅へ】前作より18年後の世界が舞台。先の戦いで英雄となったスタンとルーティの息子・カイルは、父親のような英雄にあこがれる少年。彼は、リアラという不思議な少女と出会い、彼女を連れて冒険へと旅立つ。「英雄を探している」という彼女の言葉を頼りに、英雄・フィリアのいるストレイライズ大神殿へと向かい、そこで念願のリアラと仮面の男・ジューダスを新たな仲間としたカイル。だが、「神」と崇められている、アタモニ神団の長・エルレインが現れ、彼女によって一行は過去の世界へと飛ばされてしまうのだった。【改変された世界】過去の世界で弓使いのナナリーを仲間に加えたカイルたちは、そこで神・フォルトゥナと対面し、彼女とエルレイン、そしてリアラが深い関係にあることを知る。その後、エルレインによって歴史が改変された世界に迷い込んだ一行は、未知なるエネルギー体・レンズに頼り、間違った方向に人々を導こうとしている彼女を止めるため、過去の"天地戦争"時代へ。【明かされる"天地戦争"の真実】地上軍と天上軍の戦いが行われている世界で、天才科学者・ハロルドたちに協力して歴史の改変を防いだ一行は、エルレインたちを倒すために神のたまごへ。しかし、リアラを創造したフォルトゥナを倒すということは、リアラの存在をも消してしまうということ。それを思い、トドメを刺せないカイルだが、リアラにあと押しされ、葛藤（かっとう）の末に剣を振り下ろすのだった。



名(迷)スクリーンチャット 誌上再録！

「霧の都」 ティトレイ：なんだかこの街、薄暗いな…… アニー：バルカは年間の三分の一くらい、霧に閉ざされています。
マオ：それに雨の日も多いっていうヨ。 ティトレイ：うぅ……ダ、ダメだ……！ この街はおれの性格に合わねぇ!!

『テイルズ オブ』年表

- '95・12・15 『テイルズ オブ ファンタジア』(SFC)発売
- 【95年の出来事】事件：阪神大震災 / 話題の映画：フォレストガンプ / 流行語：DA・YO・NE MAICCA
- '97・12・23 『テイルズ オブ デスティニー』(PS)発売
- '98・12・23 『テイルズ オブ ファンタジア』(PS)発売
- 【98年の出来事】スポーツ：長野冬季オリンピック開幕 / 話題の映画：タイタニック / 流行語：だっちゅーの
- '99・11・26 『テイルズ オブ デスティニー』PlayStation The Best版
- '00・9・28 『テイルズ オブ ファンタジア』PlayStation The Best版
- 11・10 『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』(GB)発売
- 11・30 『テイルズ オブ エターニア』(PS)発売
- 【00年の出来事】政治：九州・沖縄サミット開催 / ヒット曲：TSUNAMI / 流行語：おっはー 最高で金 最低でも金
- '02・1・31 『テイルズ オブ ファンダムVol.1』(PS)発売
- 10・25 『テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2』(GBA)発売
- 11・7 『テイルズ オブ エターニア』PlayStation The Best版
- 11・28 『テイルズ オブ デスティニー2』(PS2)発売
- 【02年の出来事】スポーツ：日韓ワールドカップ / 日本代表、ベスト16進出 / 話題の本：ハリー・ポッター / 流行語：ムネオハウス
- '03・3・7 『テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～』(GBA)発売
- 8・1 『テイルズ オブ ファンタジア』(GBA)発売
- 8・29 『テイルズ オブ シンフォニア』(GC)発売
- 11・6 『テイルズ オブ デスティニー2』MEGA HITS!版
- 【03年の出来事】スポーツ：阪神タイガースが18年ぶりにリーグ優勝 / 流行語：なんでだろう～
- '04・9・22 『テイルズ オブ シンフォニア』(PS2)発売
- 12・16 『テイルズ オブ リバース』(PS2)発売
- 【04年の出来事】ゲーム：電撃PS10周年 / 流行語：って言うじゃない……、○○斬り！……残念!!
- '05・1・6 『テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3』(GBA)発売予定

テイルズ オブ エターニア

発売日	'00年11月30日	キャラクターデザイン	いのまたむつみ
価格	¥7,140(税込) The Best版¥3,465(税込)		
ジャンル	—		
テーマソング	flying／GARNET CROW		

設定資料集やクイッキーの置時計など、豪華グッズが同梱された限定ボックスが発売されたり、TVアニメが放映されたりと、話題にこと欠かない作品だった。ちなみに、ポケットステーションにも対応した「エタポケ」という、4つのミニゲームを遊ぶことができるのだ。



ここをチェック!
- ●CD-ROM 3枚組！
- ●『TOD』まで2頭身だったキャラグラフィックが、3頭身にアップ！

極光術をもって未来を切り開け!

【インフェリア編】上空にあるオルバース界面を挟んで存在する、主人公・リッドやヒロインのファラが住むインフェリアと、仲間となるメルディが住むセレスティアが舞台。偶然にもメルディと出会ったリッドたちは、彼女が話す言葉の意味がわからず、学術知識が豊富な幼なじみ、キールを頼ってミンツ大学に向かう。メルディの言葉を聞いたキールは、セレスティア人が話すメルニクス語だと判断し、晶霊学の権威であるマゼット博士を紹介。この博士がくれたアイテムにより、ようやくメルディと会話ができるようになる。そこで彼女が、グランドフォール（世界崩壊）を止めるために、大晶霊の協力を仰ごうとしていることを知り、一行は2つの世界の大晶霊を探すことに……。
【セレスティア編】セレスティアにやって来たリッドたちは、グランドフォールの研究者・ガレノスと会い、その元凶がバリルの使う極光術にあることを知る。こうして、バリルの情報を集めることになった彼らは、アイメンにて、かつてメルディを襲ったヒアデスと対峙。からくも勝利をつかみ、その足で自由軍・シルエシカのアジトへ。彼らと協力してバリルを倒すことを決め、それに必要な晶霊砲の完成と同時にバリル城へと乗り込むが、そこで見たものはミイラ化したバリルと、メルディの母親・シゼルの姿！　何を隠そう、彼女こそがグランドフォールを起こそうとしている張本人だったのだ。シゼルの強力な攻撃を前に、手も足も出ないリッドたち。だが、かつての仲間・レイスに助けられ、リッドはシゼルに勝つための極光術を習得しようと、セイファートの試練に挑む。
【最終決戦】オルバース界面に浮かぶ中継基地から、インフェリアへと戻った一行は、残りの試練をすべて受け、シゼル城へ。そして、セイファートから授かった極光術を駆使し、シゼルを打ち倒すのだ！

テイルズ オブ シンフォニア

発売日	'04年9月22日	キャラクターデザイン	藤島康介
価格	¥7,140(税込)		
ジャンル	君と響きあうRPG		
テーマソング	そして僕にできるコト／day after tomorrow		

GC版からの移植作だが、テーマソングの変更や、新たなサブイベントの追加など、PS2版だけのオリジナル要素も満載！　フル3Dで描かれたビジュアルや、選択肢によるストーリー分岐、仲間の好感度でイベントが変化するといった、これまでにない要素が盛り込まれた。



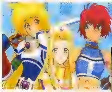
ここをチェック!
- ●GC版のテーマソングは、PS2版と同じくday after tomorrowによる「Starry Heavens」！
- ●称号でキャラの服が変化！

葛藤を乗り越え導き出される答えとは……!?

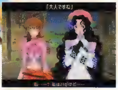
【シルヴァラント編】命の源であるマナを、邪悪な組織・ディザイアンによってさく取され、破滅へと向かうシルヴァラント。そこに住む主人公のロイドと、神子を務めるコレットたちは、世界を救うために「世界再生」の旅へと出発する。だが、各地の封印を解き、天使としての力を授かるも、人間性を失っていくコレットを見て、ロイドはこの旅を進めるべきなのか疑問を抱きはじめる。そんななか、仲間の術士・しいなから、自分はシルヴァラントと次元を隔てて存在する、テセアラという世界の住人だ、との告白を受け、その発言に驚く一行。さらに彼女は、2つの世界は一方が繁栄すれば、もう一方は衰退してしまう関係にあると告げる。葛藤のなか旅を続けるロイドたちは、ついに最後の封印がある救いの塔に到着。そこで、コレットは封印を解き、完全天使化を果たす。また、それと同時に仲間だったクラトスが、ディザイアンを統べるユグドラシルという天使の部下であること、そしてコレットを女神・マーテルが転生するための器にしようとたくらんでいたことが発覚する。その後、レネゲードという組織に助けられ、ユグドラシルの攻撃をまぬがれたロイドたち一行は、世界の真実を知るためにテセアラへ向かう！
【テセアラ編】テセアラを冒険するうちに、各世界の精霊と契約をすれば、2つの世界を結ぶマナの楔（くさび）を断ち切り、干渉し合わない世界に変えられるかもしれない、と希望を見出したロイドたち。しかし、結局それでは世界の仕組みを変えることができず、この世界の関係を作ったユグドラシルを倒すことを決意する。
【デリス・カーラーン編】ユグドラシルの正体は、古代大戦の勇者・ミトスだった！　ミトスはハーフエルフゆえに人間から迫害され、その復讐心から危害をおよぼしていたのだと知ったロイドたちは、やり切れない気持ちに……。そんな彼を止めるため、最後の戦いに向かう。

さらに広がる『テイルズ オブ』ワールド

ここでは、主に他機種で発売された外伝的な作品を紹介。どれも、シリーズ作の歴代主人公たちが登場し、ファンなら絶対に楽しめる内容。未プレイの人はこの機会にぜひ!!



◀タイトル画面からして、夢の競演な『ファンダム』。収録された3つのゲームも、ファンのツボを突きまくり♥

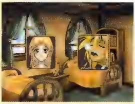


▶『TOR』も魅力あふれるキャラがいっぱいなだけに、外伝作品での登場が望まれるが……。はたして!?

注目タイトルをピックアップ!

テイルズ オブ ファンダム Vol.1

'02年に発売された、『TOE』までの歴代キャラが登場するファンディスク！　『TOD』のスタンの妹・リリスといった、人気の脇役がメインとなって大活躍!!



▲顔グラフィックとフルボイスのセリフによるAVG「顔ベンチャー」。

なりきりダンジョン シリーズ

コスチュームを着替えることで、その能力を得られるという、「なりきりし」が主人公のコスプレRPG。歴代キャラたちも、バトルに参戦し、一緒に戦ってくれる。

なりきりダンジョン2



▲『TOD』のルーティとマリーが！　どんなイベントが起こるのかワクワク。

テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～

さまざまなモンスターを召喚して戦う、シミュレーションRPG。ユニット育成など、やり込み要素も満載。ちなみに、主人公は『TOP』に登場した召喚士・クラースの子孫であるフレインだ！



▲「契約の指輪」を探すために、ホムンクルスのマカロンと旅に出る。



迷誌上再録！名スクリーンチャット

「オレたちも若かった」ユージーン：…………　ヴェイグ：どうした、ユージーン？　ユージーン：さっきの子ども……　無邪気でかわいかったな……　ヴェイグ：ああ、そうだな……　ユージーン：俺にもあんな頃があった。　ヴェイグ：……オレにもあった……　ヒルダ：……私も……　ユージーン：……言うな、それ以上、何も……

『テイルズ オブ』ワールドをよりたん能するために……
『テイルズ オブ』Goods Check!

ゲームにとどまらず、ドラマCDやキャラクターブックなど、さまざまなグッズとなって、その世界を広げている『テイルズ オブ』シリーズ。ファンのツボをギュギュッと刺激するような完成度の高いアイテムが多く、見たら思わず手にとってしまうこと間違いなし！　ここでは、そんなグッズのなかから、編集部がオススメするアイテムを、4つのカテゴリーごとにピックアップしてお届けしていこう!!

BOOK 『TOD』と『TOD2』のキャラクターや設定画、世界設定を完全網羅!!



こんな人におすすめ！
この表紙にピンと来たなら、買ってソンはなし！　いのまた氏のファンは言わずもがな、キャラクターに深い愛情を注いでいる人は超必見！

B5判、全183ページという大ボリュームで贈る「テイルズ オブ デスティニー キャラクターコレクション」。いのまたむつみ氏による描き下ろしイラストから、世界設定＆歴史紹介まで、充実の内容がうれしい1冊。

DATA
「テイルズ オブ デスティニー キャラクターコレクション」
●¥1,995(税込)
●発行元／メディアワークス
●関連HP／
http://www.mediaworks.co.jp/

電撃文庫からも小説が!!

電撃文庫からも、過去に『TOP』や『TOE』の外伝的小説が発売されていた。本編とは異なる物語が新鮮かつ魅力的！



DATA
「テイルズ オブ エターニア外伝・聖エルモの灯」
●¥510(税込)
●発行元／メディアワークス
●関連HP／
http://www.mediaworks.co.jp/

CD イメージがさらにふくらむ音楽＆ドラマCD!

キャラ人気が高い作品だけに、各シリーズ作ともサウンドトラックだけでなく、多数のドラマCDやキャラトークCDが発売されているのだ。

『TOR』のテーマソングが発売中!

『TOR』のオープニングムービーに乗せて流れる、Every Little Thingの「good night」を収録した、ダブルA面シングルが現在好評発売中。ゆったりとした曲調と、ボーカル・持田香織さんの歌声が心地よいこの名曲を、ぜひフルコーラスでごたん能あれ！



こんな人におすすめ！
聴けばゲームの名場面があざやかによみがえる、このテーマソング。常に『TOR』に浸っていたい人は、通勤、通学のお供にぜひ。

DATA
「恋文／good night」Every Little Thing
●¥1,050(税込)
●発売元／エイベックス
●関連HP／
http://www.avexnet.or.jp/elt/

『TOS』のゲームサウンドを収録!

『TOS』のゲーム中に使われたBGM、全111曲を4枚のCDに収めた豪華サウンドトラック！　名曲ぞろいだ。



DATA
「テイルズ オブ シンフォニア オリジナル・サウンドトラック」
●¥3,780(税込)
●発売元／ナムコ
●関連HP／
http://namco-ch.net/index.html

こんな人におすすめ！
『TOS』の音楽を、いつでもどこでも聞きたい人に。

『TOD2』の世界をドラマで再現!

ゲーム本編のストーリーを全5巻にわたってCDドラマ化。CDならではの演出もあり、ゲームとは違った楽しみも！



DATA
「ドラマCD テイルズ オブ デスティニー2 Part1～5」
●各¥3,087(税込)
●発売元／フロンティアワークス
●関連HP／
http://www.animate.tv/

こんな人におすすめ！
声優さんのファンは、彼らの熱演にメロメロ必至！

OVA 『TOP』の世界がアニメでよみがえる!!

あの『TOP』が、OVAで復活！　下で紹介している、同梱の特典が異なる2つの初回限定版のほかに、通常版の第1巻（税込：¥6,090）も絶賛発売中だ。ちなみに、作画監督はゲームのオープニングも手掛けた松竹徳幸氏！





こんな人におすすめ！
『TOP』ファンはもちろん、ゲームを遊んだことがない人でも、ファンタジー好きやアニメファンなら絶対に満足できる、ハイクオリティな作品。

コレクターズ・エディション

OVAの設定を掲載したブックレット、スタッフ・キャストインタビューやミュージッククリップなどを収録したボーナスディスクを同梱。

DATA
「テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION 第1巻 コレクターズ・エディション」
●¥8,190（税込）
●発売元／フロンティアワークス
●公式HP／http://www.ova-top.com/



ユグドラシル・エディション

アニメのシナリオを収録したブックレットや、スタッフ・キャストインタビューやイラストギャラリーを収録したボーナスディスクを同梱。

DATA
「テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION 第1巻 ユグドラシル・エディション」
●¥8,190（税込）
●発売元／フロンティアワークス
●公式HP／http://www.ova-top.com/



FIGURE 『TOS』のキャラがお手軽なフィギュアに!

彩色済みかつ低価格がうれしい、コトブキヤのワンコインフィギュアに、『TOS』のキャラが仲間入り。右に並ぶノーマルバージョンのほかに、気になるシークレットもあり！

こんな人におすすめ！
組み立てれば完成なので、フィギュア初心者でも安心♪　コレクターは、シークレットを含む全種類制覇を目指せ！



DATA
「コトブキヤ ワンコインフィギュアシリーズ『テイルズ オブ シンフォニア』」
●¥525(税込)　●発売元／壽屋
●関連HP／
http://www.kotobukiya.co.jp/



Index

この付録で解説している、ストーリーやシステムの重要単語などから、ページを逆引き！　知りたい情報のページにすぐジャンプして、悩みを解決してください。





あなたはガジュマ？　ヒューマ？
チャートでチェック！だよ

知的能力に優れたヒューマ、身体的能力に優れたガジュマ、そのどちらの能力も兼ね備えたハーフ。『TOR』の世界に登場する3つの種族のどれに、あなたは近い？　プレイしているあなたも、プレイしていないあなたも今すぐチェック！



◀結果がどう出てもショックを受けちゃだめです。

チェックスタート!!

- 知力と体力で自信があるのは体力だ
  - YES → どちらかといえば毛深いほうだ
  - NO → ユージーンとヴェイグだったら、ユージーンが好きだ
- どちらかといえば毛深いほうだ
  - YES → ポプラさんが好きだ
  - NO → 自分の居場所を探している
- ユージーンとヴェイグだったら、ユージーンが好きだ
  - YES → 自分の居場所を探している
  - NO → 犬や猫を飼っていたことがある
- ポプラさんが好きだ
  - YES → 自分の容姿を動物にたとえられたことがある
  - NO → 自分の居場所を探している
- 犬や猫を飼っていたことがある
  - YES → 自分の居場所を探している
  - NO → あなたはヒューマです
- 自分の居場所を探している
  - YES → あなたはハーフです
  - NO → 自分の容姿を動物にたとえられたことがある
- 自分の容姿を動物にたとえられたことがある
  - YES → あなたはガジュマです
  - NO → あなたはハーフです





あなたはガジュマです

見た目がガジュマなあなた。周囲から「ガジュマっぽいよね」と言われることも……。でも待って。持ち前の高い能力に自信を持って！



あなたはハーフです

考えてみたらガジュマとヒューマの子ども……。だけど世界で最も少数の存在で、強力なフォルスを持つ。角がなければ羨望の的です。



あなたはヒューマです

ある意味で普通。この世界では、どこにでもいるような存在です。仲間も多くて、寂しさなんてありません。でも、何か物足りない？

テイルズ オブ リバース
～旅立ちの本～
ストーリー&バトルマスターガイド

電撃プレイステーション 1/14号（Vol.295）付録

■発行人／渡部雅人
■編集人／倉西誠一
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
■デザイン／バナナグローブスタジオ、市川正美、カワタヒロシ デザインルーム、西荻図案
■編集／電撃プレイステーション編集部


scanned & edited
by kitsunebi